LE N1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI

joystick

N°60 MAI 1995



Reportage sur l'ECTS de Londres

HEART OF DARKNESS

Le plus beau jeu jamais réalisé

Exclusivité mondiale !

MORTAL KOMBAT III

SUR PC

Ils nous pourrissent la vie

DOSSIER : LES VIRUS

NOUVELLE RUBRIQUE : Quoi de neuf sur Internet

TESTS : The Lost Eden, Full Throttle, etc.

joystick CD COLLECTION VOLUME 2

- -VIRTUAL POOL
- -SENTO
- -DUNGEON MASTER II
- -HERETIC
- -US NAVY FIGHTER
- -ALEX DAMPIER'S ICE HOCKEY
- -SUPER STREET FIGHTER II TURBO
- -FRONT LINES
- -BRUTAL
- -RENEGADE
- -CLOCK WERX
- -HARPOON
- -JEWELS OF THE ORACLE
- -GUILTY
- -WARRIORS
- -FLIGHT COMMANDER 2
- -X-COM TERROR FROM THE DEEP
- -TOWER ASSAULT
- -PYROTECHNICA
- -LOST EDEN
- -RISE OF THE TRIAD
- -LEGIONS

COMPACT disc

GUIDE D'ACHAT INTERACTIF
Les 180 meilleurs CDROM testés dans Joystick

HACHETTE PRESSE Disney

LA DEMO DE 3D STUDIO 4 ET + DE 150 SHAREWARE

POUR VOTRE PC CD-ROM

20 Démos jouables

+ LA DÉMO DE Super Street Fighter II Turbo EN EXCLUSIVITÉ

+ LA DÉMO DE 3D STUDIO 4

ET + DE100 SHAREWARE DE JEUX & D'UTILITAIRES

T 2788 - 60 - 35,00 F

joystick MAI 1995 — MAI 1995 • 35 F — 60 — joystick

N° 60 • MAI 1995 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9$ • PORTUGAL CONT : 1000 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40F



Version
française
commentée
par
Xavier de
Lapparent,
champion
du monde
de voltige
aérienne
© Alain Maire
FLIGHT™
UNLIMITED
Bientôt disponible sur CD-ROM PC
Vous avez déjà eu le vertige ?
"Que c'est beau! Si l'on est ébloui par la qualité d'affichage, c'est surtout la prise en compte de l'aérodynamique qui différencie Flight Unlimited du reste des simulateurs de vol." Joystick - Intérêt - 92% Technique 90%
"Doté d'un réalisme incontestable, Flight Unlimited vous permet de réussir mille pirouettes en plein ciel et d'en apprendre presque autant!" Génération 4 - 85%
"Simulateur de vol aussi impressionnant que fabuleux, Flight Unlimited représente un bond spectaculaire vers l'hyperréalisme. Un produit complètement ahurissant!" MPC - Très bon
"Un fabuleux simulateur de vol qui combine excellence technique et accessibilité, ébranlant la position dorée du roi des simulateurs." PC Loisirs - ★★★★
"Flight Unlimited, l'As de la Voltige." Micro Simulateur
© 1995 Looking Glass Technologies Inc., Cambridge MA. Flight Unlimited, Looking Glass and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. All rights reserved.
Ubi Soft
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

Sommaire

MAI 95

Bienvenue dans le monde merveilleux des cadeaux ! C'est fait, Joystick vous proposera désormais tous les mois un CD-Rom. Aujourd'hui, rien que du PC mais à partir du prochain numéro, nous nous intéresserons également au Macintosh, nous essaierons de nous passer de Windows et nous vous proposerons une interview interactive et j'en passe...

Le CD-Rom





Pour lancer le CD, trois possibilités :

1 WINDOWS

Alors là, c'est tout simple : depuis le DOS, vous tapez Joystick, puis, après vous être extasiés devant la page d'intro, vous appuyez sur Espace.
Dès lors, vous pouvez consulter nos fiches interactives où sont récapitulés, photos à l'appui, 180 jeux sur CD-Rom, ou bien rechercher une astuce à l'aide de l'index couvrant nos 25 derniers numéros. La config idéale est 640 x 480 en 256 couleurs. Les titres des démos ne sont pas calés devant les boutons, désolé, on ne le fera plus. Pour retourner sous Windows, appuyez sur le bouton droit.

Ça, c'est en guise de hors-d'œuvre, parce que le CD c'est aussi et surtout une trentaine de démos de jeux, multimédia et utilitaires.

Utilitaires Windows :

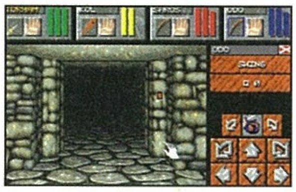
Neopaint (neopaint\neopaint.exe)
Jamwin (jamwin\jammerw.exe)
Monty Python's Complete Wast of Time (wotdemo\setup.exe)
Matisse (fauve\matisse.exe).
Clock Werx (clxwrx\setup)



2 DOS

Sous DOS, sélectionnez le lecteur de CD-Rom. Ouvrez le répertoire qui vous intéresse et lancez le fichier exécutable.





LOISIRS, UTILITAIRES :

Phantom Screen Saver.
cd phanscrn
phantom

Neopaint
cd neopaint
neopaint

3D Studio 4
cd 3dsdemo
demo

Take your Best Shot
cd tybsdemo
bestdemo



LES JEUX :

Harpoon
cd harpoon
install

Jewels of the Oracle
cd jewels
install

Guilty
cd guilty
guilty

Flight Commander 2
cd fc2
fc

X-COM
Terror from the Deep
cd xcom
install

Tower Assault
cd tower
install

Pyrotechnica
cd pyro
install

Darker
cd darker
x

The Lost Eden
cd eden
install

Rise of the Triad
cd rott
install

Virtual Pool
cd pool
pool (P pour lancer)

Sento
cd sento
sento

Heretic
cd heretic
install

US Navy Fighters
cd usnfdemo
install

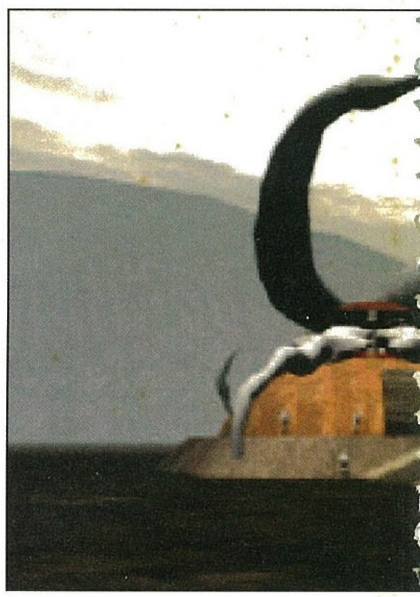
Alex Dampier's Ice Hockey
cd ice
ice

Super Street
Fighter II Turbo
cd sf2
install

Front Line
cd fldemo
fldemo

Brutal
cd gameteck\games
brutal

Renegade
cd renega
renega



Joystick

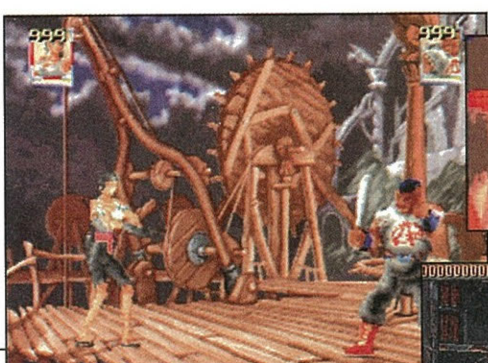
Warriors
Là c'est un peu particulier. Il faut copier le répertoire Warriors sur le CD (20 Mo requis) en tapant XCOPY WARRIORS C:\WAR/S/E. Après Return, appuyez sur R.
Lorsque le jeu est copié, faites CD WAR puis INSTALL. Choisissez "Full Install". Oui, je sais, on installe le jeu sur lui-même. Ceci étant fait, n'allez pas dans le menu option, mais lancez le jeu directement. Si votre carte vidéo le nécessite, lancez avant un driver VESA. Attention, cette démo semble planter de temps en temps au démarrage (ce n'est pas le cas avec le jeu que nous avons testé). Insistez, vous ne le regretterez pas.

Dungeon Master 2
Copiez le répertoire DM2 sur le disque dur : XCOPY DM2 C:\DM2/S/E. Après Return, appuyez sur R. Lorsque le jeu est copié, lancez en tapant DM et non pas DM2.
Allez aussi faire un tour dans le répertoire CADEAUX, vous y trouverez des tonnes de petits programmes sympaz, utilitaires et autres...



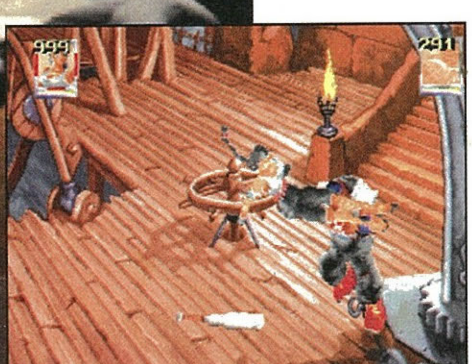
3 RIEN

Pas de problème, on a prévu le coup. Il vous suffit de vous rendre dans un lieu dégagé et désert, d'imprimer à l'objet un mouvement souple mais puissant du poignet, et hop ! Voilà le premier Frisbee Multimédia.









STOP!



Ne bougez plus, stop. Deux minutes, prenez juste deux minutes pour répondre à nos quelques petites questions à propos du CD. Il n'y a rien à gagner, pas de cadeau, si ce n'est que vous allez pouvoir nous dire si ce CD vous a plu ou, dans le cas contraire, ce qu'il faudrait changer pour qu'il plaise à Môssieu Le Lecteur.
À adresser à Joystick CD, 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois Perret Cedex.

Avez-vous acheté ce numéro de Joystick uniquement à cause du CD ?
Oui ❑ Non ❑

Comment avez-vous trouvé notre CD ?
Nul ❑ Moyen ❑ Bien ❑ Super ❑

Comment avez-vous trouvé l'interface ?
....
....
....

Quelles difficultés avez-vous rencontré ?
....
....
....

Qu'est-ce qui vous branche le plus dans un CD ?
(Classez par ordre de préférence de 1 à 5)
Les démos jouables ❑ Les utilitaires shareware ❑
Les jeux shareware ❑ L'index interactif ❑
Les sauvegardes de jeux ❑

Quelle est votre config PC ?
386 ❑ 486 ❑ Pentium ❑

Possédez-vous Windows ?
Oui, Billou est mon ami. ❑ Non ❑

La vitesse de votre CD-Rom :
Simple ❑ Double ❑ Triple ❑
Quadruple ❑ Autre ❑

Souhaitez-vous qu'on remplace quelques démos par d'autres types de fichiers (images - clips - sons - interviews, etc.) ?
Non ❑ Oui ❑

Lesquels...
....
....
....

Votre âge (on vous flique, hein ?) : ❑

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

FULLTHROTTLE — NOUVEAU — CD ROM

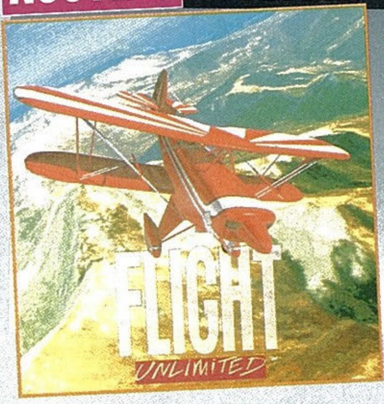






Après D.O.T.T. et Sam & Max, Lucas Arts vous propose son futur Hit : FULLTHROTTLE. Drôle et violente, cette aventure dans laquelle vous incarnez un biker du futur vous demandera votre pleine puissance

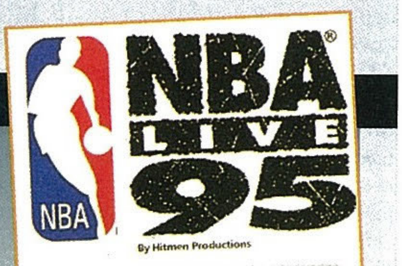
NOUVEAU — FLIGHT UNLIMITED — CD ROM





Grand, beau et fluide : voilà ce qui était impossible avant cette simulation de haute voltige aérienne qui vous donnera sans mal le tourni par son réalisme et sa texture SVGA

HIT — NBA LIVE 95 — CD ROM







Dernière simulation de sport d'Electronic Arts qui vous offre le mode arcade ou le mode simulation.

11TH HOUR — NEW — CD ROM



Les maisons hantées vous font peur ? Non ? Alors entrez dans la demeure de Henry Stant. Vous y trouverez des décors en 3D très réalistes et des personnages full motion vidéo trop réalistes !!

DAEDALUS ENCOUNTER — NEW — CD ROM



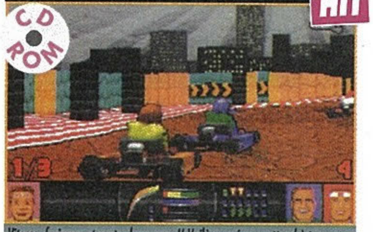
Virgin vous propose d'explorer l'épave d'un vaisseau, mais rien ne sera simple car les aliens y ont élu domicile. chaque pas sera accompagné d'angoisse et de suspense.

STAR TREK "THE NEXT GENERATION" — NEW — CD ROM



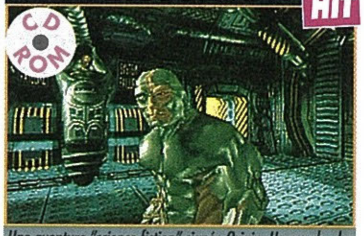
Prenez les commandes du vaisseau intergalactque Entreprise et dirigez l'équipage vers des aventures nouvelles et passionnantes !

SUPER KARTS — HIT — CD ROM



Vitesse, freinage et contre braquage !! Voilà ce qui vous attend à travers les 16 circuits de cette "Kart Cup" qui grâce à ses pièges et son réalisme ne manqueront pas, seul ou à deux, de faire monter l'adrénaline !

BIOFORGE — HIT — CD ROM



Une aventure "science fiction" signée Origin. Un pas de plus dans le domaine du film interactif est franchi avec ce jeu où vous incarnez un héros moitier homme, moitier machine.

DARK FORCES — HIT — CD ROM



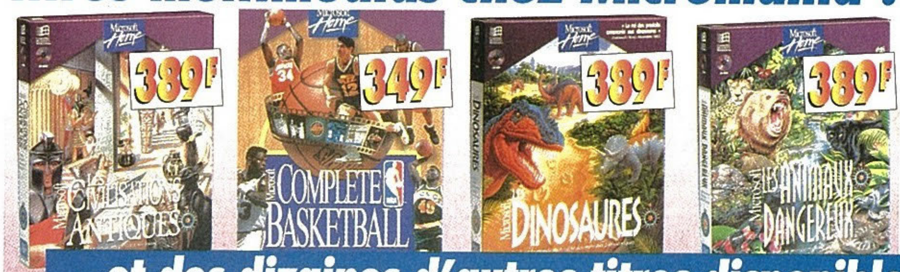
14 niveaux de folie !! Une lutte sans merci contre les forces du mal. Vous devrez ramper dans des conduits d'aération, enclencher des mécanismes entraînant le déplacement de bâtiments entiers, ...

STONE KEEP — NEW — CD ROM



Une magnifique réalisation signée "Interplay" à découvrir d'urgence : les scènes cinématiques rythmant ce jeu de rôle sont hallucinantes !

NOUVEAU !! Découvrez les meilleurs titres multimédias chez Micromania !



... et des dizaines d'autres titres disponibles

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

Téléphonez au 92 94 36 00
ou tapez 3615 **Micromania**
pour découvrir ces offres exceptionnelles

* Pour une commande minimale de 200 F.



UNPLUGGED

Les jeunes ne sont pas des gens comme moi. On leur invente des tas de jeux pas possibles qui tournent sur des ordinateurs de plus en plus sophistiqués, on leur concocte des jeux de rôles incroyablement complexes et précis, et sur quoi ils se précipitent, les jeunes ? Sur un bête jeu de cartes en carton. Certes, il ne s'agit pas de belote, mais qu'importe, ça reste un jeu de cartes en carton. Après Spellfire, inspiré des règles de Dungeons & Dragons, Jeux Descartes (en carton) propose Doomtrooper, qui permet d'évoluer dans l'univers fantastico-techno-destroy de Mutant Chronicles. Bon, c'est vrai qu'il s'agit d'un jeu de cartes interactif en carton (c'est comme les jeux d'avant, avec le même genre de carton, mais là, on peut y jouer n'importe où dès qu'on rencontre un autre possesseur de cartes). La série comporte 337 cartes différentes et le jeu de base, vendu moins de 50 balles, 60 cartes plus les règles. Afin de compléter sa collection, on peut se procurer des boosts "necropack" ou faire des échanges. Sans entrer dans le détail, chaque carte correspond à un type de soldat, aux caractéristiques modifiables par d'autres cartes et en confrontant son jeu à celui de l'adversaire, on livre ainsi des combats rapides, sans dés ni prise de tête superfétatoire (c'est un mot de vieux qui signifie "en trop"). Depuis 1994, Il s'est vendu 56 millions de ces choses dans le monde. Un sacré carton.

ET MOI !

Nous vous disions le mois dernier que DreamWorks — le nouveau studio cinématographique créé par Spielberg, Geffen et Katzenberg — cherchait encore 900 millions de dollars pour financer ses projets. Et vous vous disiez : "ils ont encore klonké chez Joystick, les voilà qui parlent de cinéma, maintenant". Ben tiens, c'était cousu de fil blanc, DreamWorks aurait tôt ou tard quelque chose à voir avec les jeux et la micro. La preuve, Paul G. Allen, le co-fondateur sympa de Microsoft (par rapport à Billou Le Robot, Allen est un gai-luron), vient d'investir en son nom propre 500 milliards de dollars dans le studio. De son côté, Billou a décidé que Microsoft prendrait des parts (mais pas énormément) et a annoncé la création de DreamWorks Interactive ; une joint-venture (société commune) entre Microsoft et DreamWorks. Billou l'incontournable : Katzenberg a révélé que Bill Gates était la première personne qu'il avait appelée sitôt après avoir quitté Disney l'été dernier. Et Spielberg de rajouter qu'ils (les trois compères) "auraient été stupides de se lancer dans le monde interactif sans Microsoft, la meilleure compagnie au monde". Dans la foulée, DreamWorks aurait obtenu de la Chemical Bank un crédit de 5 milliards de francs. Le truc rigolo, ça serait qu'ils se barrent avec la caisse.

BIENVENUE AU VILLAGE

■ Le 10ème Festival des jeux se tiendra à Parthenay du 8 au 23 juillet. Au programme, Grandeur Nature, compétitions, stratégie. Pendant la fête, Parthenay ressemble au village du prisonnier, avec corsos fleuris, animations dans les rues et bonne humeur de rigueur, mais là, c'est pour la bonne cause. Pour tout renseignement, demander le service jeu à l'hôtel de ville. Tél. : 16 (1) 49 94 90 05.



FAUST

Pour pouvoir vivre plus sereinement sur Internet, les fournisseurs de services Web ont vendu leur âme au diable : le programme Satan (Security Administrator Tool for Analyzing Networks) leur permet de détecter les failles dans la sécurité de leurs systèmes. Seulement, non content d'être un type très capable, le développeur de Satan est aussi quelqu'un de subversif qui pense que les responsables informatiques ont besoin d'être motivés. C'est pourquoi il a installé son programme sur Internet en autorisant sa libre diffusion. Du coup, les pirates se servent de Satan pour entrer sur les systèmes mal protégés, plusieurs serveurs ont dû s'arrêter depuis que Satan a été rendu public… le jour des 33 ans du programmeur. Satan, 33 ans, ça me rappelle vaguement quelque chose ?..



combien ça coute ?

■ Offrez-le au Sysop de votre BBS préféré : un juke-box pour disposer de 100 CD-Roms en ligne. 9995 dollars, chez Kodak.

opaius interruptus

■ Suite du feuilleton : il y a deux mois, des rumeurs prétendaient qu'Oracle (le géant des bases de données) cherchait à acquérir Apple ; le mois dernier, sans confirmer les rumeurs, Oracle reconnaissait qu'il aimait beaucoup les machines d'Apple. Ce mois-ci, c'est d'accord, Oracle avait bien tenté de fondre sur Apple. Ça a raté au dernier moment, les partenaires qu'Oracle avait contactés (Matsushita et Philips) ont fini par renoncer.

■ Le président de Sony, Norio Ohga, vient de prendre sa retraire et a choisi son dauphin avant de partir: Nobuyuiki Idei, l'un des responsables du développement du CD audio dans les années 80.

combien ça coute ?

■ 1690 dollars, c'est le prix écrabouillé "spécial éducation" (réservé aux enseignants et aux écoles) du dernier Mac 5200/75 LC, à base du nouveau processeur PowerPC 603. 1690 dollars. Dégoûté.

pas rancunier

■ ***Depuis le dernier numéro de Joy, Apple a réattaqué Microsoft en l'accusant de continuer à diffusion une version jugée illicite de Video for Windows, et Microsoft a répliqué en poursuivant Apple qui organiserait une campagne de désinformation et de dénigrement systématique à l'encontre de Microsoft. Malgré tout, Bill Gates a confirmé qu'il souhaitait continuer de commercialiser ses produits sur Mac. Une vraie crème, ce Billou.***

■ Cray Computer, le dernier rejeton de Seymour Cray, apôtre de la superinformatique, vient de déposer le bilan. En six ans, le budget initial de 200 millions de dollars a été englouti et pas une seule machine n'a dépassé le stade de prototype. Il ne manquait pourtant plus que 20 millions de dollars pour mettre au point le Cray 4, selon Seymour Cray.

white is white

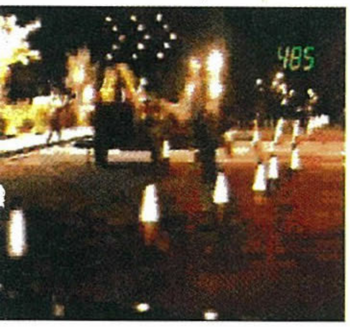
■ Virgin annonce la création d'une nouvelle collection sur CD-Rom PC. White Label, c'est le nom de la chose, proposera des jeux anciens de qualité et ce à des prix très étudiés. Boîtes et manuels seront soignés et l'éditeur compte bien devenir la référence en matière de logiciel économique. Il faut dire que les premiers titres sont assez alléchants : Land of Lore, Conspiracy, The 7th Guest et Hand of Fate (Kyrandia II).



ÉDITO Pour la dernière fois, j'exige qu'on accorde beaucoup plus de place aux éd

LE RETOUR DU SPECTRE

Il est dit que Spectre viendra nous hanter encore et toujours. Les hommes du marketing de Velocity se sont dit qu'une version CD-ROM avec des séquences vidéo sans aucun intérêt et une boîte en forme de suppositoire atomique bardée d'autocollants "Cyberspace" et "Virtual Reality" devrait logiquement attirer les blaireaux. Oui, mais voilà, à Joy on n'aime pas les revenants.



Spectre VR, qui se joue sous Windows, vous met aux commandes d'un cybertank dans un décor tout droit sorti de "Tron". Il est vrai que Spectre peut être marrant grâce à l'option jeu en réseau (jusqu'à 8 joueurs). A noter le son en stéréo 3D et l'éditeur de niveaux. Un jeu à conseiller aux administrations, les jours de grève.

quand ça sort ?

Nous avons ouvert sur le 3615 JOYSTICK une nouvelle rubrique, il s'agit d'un index des previews. Si vous voulez savoir quand sort tel ou tel jeu, quels sont les titres qui vont sortir sur votre machine ou quels sont ceux que l'éditeur X ou Y compte publier dans les prochains mois, connectez-vous et tapez le mot-clé «*DAT» (comme DATes de sortie).

combien ça rapporte ?

■ Du 1er janvier au 31 mars, Microsoft a gagné 396 millions de dollars, pour un chiffre d'affaire de 1,6 milliard de dollars. Billou enregistre une hausse de 18 % des bénéfices par rapport au premier trimestre 1994. À la limite, avec autant d'argent, une baraque à 50 millions de dollars, ça fait pingre.

■ Compaq a attaqué Packard Bell en justice, accusant ce dernier de ne pas préciser dans ses publicités que certains composants de ses ordinateurs pouvaient être d'occasion.

mode d'emploi

■ ***Nous rappelons à nos jeunes lecteurs que, dans la vraie vie, le but de l'existence n'est pas de créer des joint-ventures en start-up pour quelques KF après avoir fait business-plan. Ce serait complètement overlap.***

ici ouverture prochaine d'un supermarché

■ L'Etat chinois vient de débloquer un budget spécial pour son administration de sorte qu'elle puisse enfin s'acheter les versions originales des programmes qu'elle utiliserait illégalement. Les ventes de Tetris vont exploser.

■ Wang, qui sortait tout juste en 93 d'un dépôt de bilan éprouvant, avait attaqué MicroSoft, arguant que la technologie OLE de MS faisait l'objet d'un brevet de Wang. Aujourd'hui, ils sont parvenus à un accord: Microsoft file quelques dizaines de millions de dollars à Wang, et récupère le brevet. Depuis, ils sont amis et envisagent même de collaborer.

■ ***Interplay a acquis les droits d'adaptation de «Waterworld», le film de MCA avec Kevin Kostner, promis à un grand succès cet été aux USA. Un jeu de stratégie devrait sortir sur CD pour PC et Mac, tandis qu'un jeu d'action-aventure est prévu pour Playstation (PSX), 3DO et PC CD-Rom.***

à oualpé sur internet

■ 1) Vous êtes une nana. 2) Vous êtes un super canon. 3) Vous voulez gagner beaucoup d'argent rapidement. 4) Vous avez un accès Internet. Contactez le photographe de Playboy (photo@playboy.com), il cherche des modèles pour sa prochaine collection "Les femmes d'Internet". Et puis contactez-nous aussi, par la même occasion.

■ Selon le magazine américain Forbes, IBM est la sixième compagnie américaine la plus puissante.

addict

■ "PC Addict" est un zine très intéressant, qui parle, je vous le donne en mille, du PC. Pour tout savoir du PC (comment tailler sa barbe à la Robert Hue, où se procurer une sacoche en cuir comme Robert Hue, etc.). Ah non, attendez, je me trompe complètement, là. C'est d'informatique qu'il s'agit. Ça m'étonnait aussi, qu'on se mette à parler d'autre chose. Bref, "PC Addict" est un zine rudement intéressant. Ça coûte cinq francs (plus une enveloppe affranchie à votre adresse), c'est présenté sous forme de photocopies non reliées mais c'est accompagné d'une disquette. Et on peut se le procurer au 274, rue des Petits Moulins, 62215 Oye-Plage. N'empêche, je me demande où il trouve ses sacoches en cuir... Peut-être un vieux stock de la Vitrine Magique ou un cadeau d'entreprise ?

PARDON

Pardon, mais le type qui fait la pub TV de Ciel (compta, budget, gestion) est crispant velu. Lui et sa manie d'articuler bien bien chaque mot, on a dû les dénicher dans un service de gérontologie. Et à tous les coups il a les jambes arquées.

LBA

La version disquette de LBA est sortie. Ce superbe jeu d'action/aventure, testé dans le n° 54, est toujours aussi intéressant six mois plus tard. Cette version disquette est identique à celle présenté sur CD-Rom, à ceci près qu'il n'y a plus de voix digitalisées et que des scènes non interactives ont disparu.



■ Ocean vient de signer un contrat de distribution de deux ans avec l'éditeur britannique Team 17.

scénario

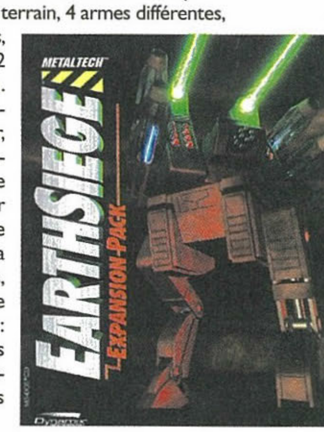
■ Les Rencontres Internationales Henri Langlois organisent, pour la troisième année consécutive, un concours de scénarios. Ouvert aux étudiants en cinéma ou audiovisuel de moins de 26 ans, ce concours offrira au lauréat la possibilité de réaliser son court métrage. Pour tout renseignement, appeler le (1) 49 41 80 00.

langue française

■ Le jeu voyeur, qui, comme son nom l'indique, permet aux joueurs de plus de 18 ans de se rincer l'œil sur CD-I, vient de sortir en version française. C'est vrai, c'est rudement important, la langue...

metaltech add-on

■ Earthsiege Metaltech a son add-on. Dommage que ça en soit un et que les données disponibles sur ce CD n'aient pas été déjà présentes sur le premier. Que du neuf sur ce deuxième CD : un nouveau robot mis à votre disposition, deux types de terrain, 4 armes différentes, 2 vaisseaux ennemis, 3 campagnes et 2 types de terrain. Quand on se souvient de la longueur, du nombre de missions sur chaque campagne, on est sûr que la durée de vie du produit sera conséquente. Mais, une fois de plus, je pose la question : pourquoi toutes ces extensions n'étaient-elles pas dispos dans le premier volet?



■ Activision a obtenu les droits d'adaptation sur PC d'Earthworm Jim, le méga-hit de la fin d'année 94 sur Super Nintendo et Megadrive. Le jeu tournera uniquement sous Windows 95, tout comme «Pitfall : The Mayan Adventure» qu'Activision compte sortir cette année.

comment ramener sa fraise

■ **La compagnie 3DO a acquis les droits de distribution de Return Fire de Silent Software, un super jeu d'action/stratégie sur 3DO. Ce qui me fournit le prétexte idéal pour dire que ça serait achté plus rigolo si une option permettait de cacher le drapeau dans n'importe quel type de bâtiment. En outre, quand on joue à deux, on peut très facilement bloquer la partie ou la rendre moins amusante, en détruisant le pont par exemple, auquel cas on n'a plus qu'à attendre la jeep avec un hélico. Cela étant dit, c'est un bon jeu, oui. Et, justement, 3DO a aussi acquis les droits pour le prochain jeu de Silent Software, on ignore encore de quoi il s'agira.**

Par M. Desangles, M. Dax et M. Moulinex



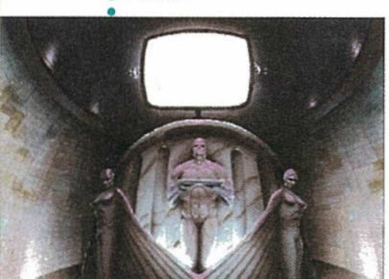
■ Cette photo, c'est celle d'une publicité passée par Virgin Angleterre chez notre confrère britannique CTW. Quelques mois après s'être fait remarquer pour avoir envoyé des tripes et des boyaux ensanglantés à divers journalistes à l'occasion de la sortie de Doom 2 sur PC, le service marketing de Virgin continue dans la provoc facile. Les concurrents asservis du distributeur Virgin sont réduits à lever droit le bras (à gauche et à droite du podium), les nanas enchaînées caressent docilement les pieds des nouveaux maîtres du monde. Visiblement, chez Virgin UK, le succès monte à la tête. Si cette publicité à forte connotation fasciste et machiste vous choque (mais c'est sans doute sa bêtise puérile qui est la plus consternante), rappelez-vous que c'est avec votre argent que les éditeurs se les paient.

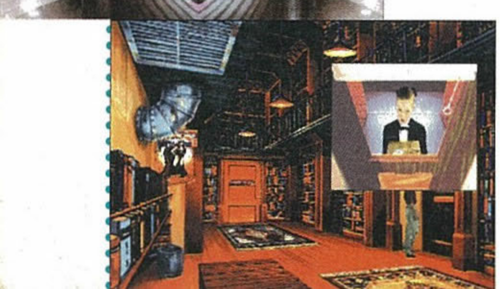
q-zine

■ Sex Mac est un fanzine sur disquette Mac ne parlant QUE de cul : des confessions, des fantasmes, des images, des clips Quicktime, des sons, etc. Pour en savoir plus, contactez Patrick Bezivin, 24 avenue de la Perche, 44700 ORVAULT. Fatalement, comme ça parle de cul, ça n'est pas Patrick qui fait le fanzine, il rend juste service à un copain en le distribuant pour lui. ;)

noctropolis

■ Testé dans le n° 55, Noctropolis, édité par Electronic Arts, sort enfin en VF, texte et voix. Dans ce jeu d'aventure cyberchose, vous incarnez un libraire passionné de BD se retrouvant dans l'univers de sa série favorite. Indéniablement, le jeu gagne à cette traduction. Le doublage des voix, sans être particulièrement remarquable, est plutôt bien réalisé.





SIMEX À KOBE

SimEx, société basée à Toronto, s'affirme comme l'un des leaders sur le marché des "rides" avec près de 10 millions de clients depuis son lancement en 1985. Générant un chiffre d'affaires de 40 miyons de francs français, la boîte canadienne a déjà installé 16 systèmes à Toronto, Paris et au Japon. Enfermés dans des cabines de simulation de vol modifiées, 30 à 100 participants sont secoués comme des pruniers : réalisme oblige et gerbe garantie. Les récentes améliorations portent sur la qualité des images projetées : films tournés en 70 mm, diffusés à 30 images/seconde (coût de production: 3 miyons de francs la minute).
La dernière attraction en date est une aventure sous-marine, baptisée SeaTrek, inaugurée sur l'île de Rokko à Kobe au Japon. Avant le tremblement de terre ! N'y voyons d'ailleurs aucun rapport de cause à effet. Le scénar est un peu un mélange de "20 000 Lieues sous les mers" et de James Bond. On doit traquer, à bord d'un submersible, un terroriste des océans, l'Amiral Kraken, roi du déchet toxique. Alors que ce type de ride a été conçu pour les gamins, Sea Trek a attiré des hordes de secrétaires japonaises. SimEx n'y comprend rien. Des milliers de jeunes filles travaillant dans les bureaux de Kobe, célibataires de surcroît, se sont précipitées pour goûter à l'attraction qui secoue. Véridique ! Encore une subtilité de la culture japonaise qui nous échappe.

GOLDEN BOY

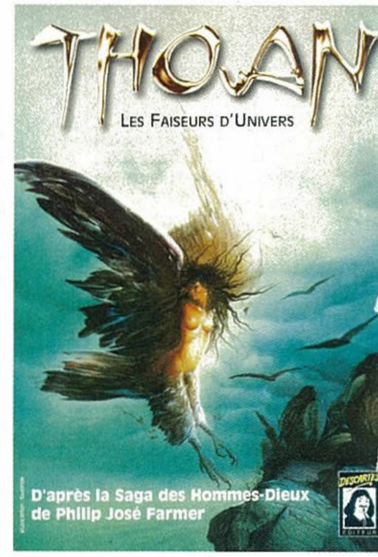
Admettons que vous bossiez dans le multimédia, imaginons que vous deviez produire des produits sur CD-Rom. Il vous faut un soft d'authorware (c'est comme ça que ça s'appelle). Vous choisissez Director 4, de Macromedia. Vous vous sentez parfois isolé, la doc est du genre bourre-chrétien, ah mon Dieu ce que c'est dur de vouloir être riche. Ne souffrez plus, abonnez-vous à DirectorDirect, un magazine sur CD-Rom bourrés de conseils, d'astuces, d'exemples. Chouette de chouette ! Et où est-ce qu'on se renseigne, vite vite ? On écrit à lwaves@tiac.net. Oui, c'est une adresse Internet. Comment, vous n'avez pas d'accès Internet ? Vous rigolez ? Vous faites des CD et vous n'êtes pas relié ? Désolé, je ne parle pas aux larves.

on ratisse large

■ Time Warner compte adapter "Primal Rage", un hit dans les salles d'arcade, sur Megadrive, Super Nintendo, Game Gear, Game Boy, Amiga, PC CD-Rom (sortie le 25 août prochain) puis sur Saturn, Megadrive 32X, 3DO, Playstation, Jaguar et Macintosh CD-Rom (le 14 novembre). Et l'Archimedes, il pue ?

hommes-dieux

■ Tiré de la saga de Philip José Farmer, Thoan, les Faiseurs d'Univers est un jeu de rôles édité par Descartes. L'album consacré au jeu vient de sortir et il est somptueux. En 432 pages, tout l'univers est décrit et l'on trouve aussi une introduction de Farmer assez étonnante. L'ouvrage comporte les règles, la présentation de l'univers (ou plutôt des univers) et une description des cinq plateaux du monde à étage. On trouve aussi un bestiaire, vingt types de personnages, une liste d'objets et quatre scénarios, dont un solo permettant d'apprendre les règles. L'album est proposé au prix de 295 F (version classique) et 349 F (version prestige numérotée avec couverture simili-cuir doré au balancier. Non, je ne sais pas ce qu'est la dorure au balancier, mais en tout cas, ça jette).



L'ERREUR DE BILLOU

Pour avoir essayé de pénétrer clandestinement sur l'île que Bill Gates avait louée en 1994 pour célébrer son mariage, un journaliste avait été jeté en prison pendant quelques heures. Sitôt libéré, Scott Rensberger a poursuivi Billou en justice ainsi que le chef de la sécurité et l'organisateur de la cérémonie. Billou a essayé de se défendre en expliquant que sa mère avait été kidnappée, mais on s'est aperçu qu'elle avait seulement "failli" être victime d'une agression banale. Le reporter a gagné. Il a reçu une somme d'argent dont le montant est inconnu, ainsi qu'une lettre d'excuses de Billou. Celui-ci a exigé que le reporter prélève 50.000 dollars sur ses dommages et intérêts pour les filer à des œuvres, et le reporter a obligé Gates à donner des ordinateurs pour une valeur de 67.000 dollars à une école hawaïenne. Comme faire un procès juste pour gagner de l'argent est devenu vulgaire, de nos jours, on se donne bonne conscience en exigeant qu'une partie de la somme gagnée soit versée à des œuvres. Eh, on n'est pas dupes!



■ AMD, qui devait sortir cet été un clone de Pentium, nommé K5, a préféré en retarder la sortie de quelques mois pour résoudre quelques problèmes techniques, notamment la taille: selon les plans originaux, le K5 devait faire une fois et demie la taille du Pentium. À cette annonce, l'action d'Intel a fait un bond grave.

■ Entre décembre dernier et la fin mars, les serveurs online (CompuServe, America On Line, Prodigy, eWorld...) ont vendu plus d'un million de nouveaux abonnements, passant ainsi à 7,3 millions. Si vous avez quelques millions qui ne vous servent à rien, vous savez où il faut les investir.

sega nié

■ Le Sega Channel, chaîne de télévision câblée expérimentale de Sega, sera lancé le 26 avril à Seattle, dans la Drôme. Oh, ça alors, vous avez vu? Une faille du continuum spatio-temporel, je viens juste de tomber dedans! Je voulais dire: à Seattle, aux États-Unis. Pour environ 80 francs par mois, et pourvu qu'on soit équipé d'une Megadrive et d'un boîtier de décodage, on y trouvera une cinquantaine de jeux, des astuces, des concours et même des previews de jeux pas encore commercialisés. Comme on est au pays des quakers politically corrects, les parents pourront bloquer l'accès à certains jeux en fonction du fameux système de recommandation (pour tous, pour adultes et adolescents, pour adultes seulement...).


Fields of Glory vous a conquis,
The Civil War "la Guerre civile"
vous dominera
Disponible
En version française intégrale
PC CD-ROM
The Civil War
"La Guerre Civile"
Décidez le destin d'une nation pas facile - Tactique et stratège sont vos atouts !
* mode un ou deux joueurs par liaison modem
* quatre batailles historiques
* deux batailles fictions qui auraient pu changer le cours de l'histoire
* base de données sur les Généraux, les armes et un historique détaillé du conflit
* recrutez, entrainez des armées, constituez des flottes, établissez des blocus, améliorez des voies ferrées
* commandez pour nommer, promouvoir et destituer les Généraux de l'histoire.
* dirigez le Nord et le Sud au cours des quatre années sanglantes
DAGGER
INTERACTIVE TECHNOLOGIES LIMITED
empire
INTERACTIVE
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
28, rue A.Carrel - 93108 Montreuil

PAR JOURNALISTES SANS FRONTIÈRES

RADIOGUIDAGE

Le groupe Lagardère a présenté, au dernier salon de Genève, un guide touristique piloté par radio. Le GTR, embarqué à bord d'un véhicule, permet à ses passagers de recevoir des informations touristiques. L'intérêt d'un tel système réside dans la mise à jour automatique des informations en fonction de la zone où le véhicule se trouve. Basé sur une idée développée par la société Telfi, le GTR peut stocker des informations (cartes, plans de villes, etc.), recevoir et décrypter des données transmises en temps réel par le canal RDS et mettre à jour diverses informations susceptibles d'évoluer rapidement (météo, places de parking, etc.). Ce système, qui ne se veut pas le concurrent des aides à la navigation actuellement expérimentées, regroupe les savoir-faire de Hachette Livre (guides touristiques), Matra Automobile et Europe 1.



CYBERACHAT

Explor'us est un nouveau concept de vente de logiciels complètement révolutionnaire développé par Software Direct avec Hachette Distribution Service. Imaginez la scène : moyennant une somme de 49 F, vous achetez un CD-Rom PC accompagné d'un catalogue détaillé de 52 pages. Au choix, jeux et éducatifs ou logiciels professionnels et produits culturels. Une fois chez vous, vous lancez l'application et vous voilà face à un écran représentant un magasin. À l'aide de la souris, vous vous déplacez dans ce magasin virtuel. Vous pouvez cliquer sur les rayons pour "prendre" un logiciel, ce qui vous permet de consulter une version de démonstration ou de voir l'emballage. Mieux encore, un programme compare votre configuration à celle requise pour utiliser le logiciel sélectionné. À tout moment, des hôtesses virtuelles peuvent vous renseigner. Aux extrémités de chaque rayonnage (on appelle ça une tête de gondole), un présentoir propose les produits en promotion. Lorsqu'un logiciel vous plaît, vous le posez dans votre chariot virtuel et reprenez votre balade dans les différentes allées, allant de rayon en rayon. Une fois les achats terminés, vous vous rendez à la caisse. À l'écran, un ticket virtuel s'affiche. Il permet de prendre connaissance du détail des références sélectionnées. Dès lors, deux possibilités s'offrent à vous afin de récupérer vos achats, réellement cette fois-ci. Sur simple appel téléphonique, vous pouvez valider votre commande et la recevoir chez vous trois jours plus tard. Ça c'est, à la limite, classique, mais quitte à être "cyberacheteur", autant l'être jusqu'au bout. En effet, les logiciels du magasin sont tous présents physiquement sur le CD-Rom, mais protégés par un code de cryptage les rendant inutilisables. En communiquant votre numéro de carte bancaire, vous pouvez décrypter le logiciel présent sur le CD-Rom grâce à un mot de passe fourni instantanément. Pendant l'appel, une aide en ligne est proposée mais il est également possible de commander le manuel d'utilisation détaillé, manuel que vous recevrez dans les trois jours.





Cette petite merveille sera disponible début mai dans 2 200 points de vente (Maison de la Presse, Relais Hachette, Point Presse, Mag Presse et une soixantaine de Monoprix). Pour cette première édition, le magasin virtuel vous proposera les produits de 33 éditeurs, et non des moindres : Access Software, Borland, Broderbund, Coktel, Electronic Arts, Time Warner, Lucas Arts, Maxis, Microïds, Virgin, Microsoft, Montparnasse Multimédia, Psygnosis, Symantec, Virgin Games, etc.

stock en stock

■ Corel annonce la sortie de Stock Photo Library pour PC et Macintosh. Il s'agit d'un coffret regroupant 200 CD d'images libres de droits. Naturellement, la chose est livrée avec un gestionnaire de bases de données permettant de s'y retrouver dans ces 20 000 photographies haute résolution. L'ensemble est livré avec une version bridée de CorelDraw 5 ainsi que Corel Professional Photos QuickTour. Prix de la merveille, 5 990 F. Par ailleurs, Corel lance CD Creator, un logiciel permettant d'agencer ses données multimédia sur un support CD. Dans cette optique, l'éditeur a amélioré son interface SCSI. Cet outil, surtout destiné aux professionnels, comporte un éditeur de piste audio, un éditeur de fichiers de données, un éditeur/créateur de photo CD et même un éditeur de jaquette. CD Creator coûte 1 690 F HT.



COMMUNIQUÉ

Guillaume Portes, un étudiant résidant à Montauban, souhaiterait ne plus recevoir de messages d'insultes sur Internet : "Je n'ai rien à voir avec Bill Gates, laissez-moi tranquille, bon sang !". L'adresse correcte est billou@world.is.mine.com.

■ Le gouvernement chinois vient d'autoriser l'ouverture de sites Internet. Il y a environ un million d'ordinateurs en Chine. Merde, j'suis con, j'ai pas pensé à compter combien y avait de modems. J'y retourne.

combien y en a ?

■ Microsoft fabrique 3 millions d'exemplaires de Windows par mois.

combien ça coute ?

■ 12495 dollars, c'est le prix du premier clone Mac disponible, celui de Radius. C'est cher ? Pas tant que ça puisqu'il s'agit d'un Power Mac équipé d'un PowerPC 601 à 80 MHz (110, à terme), de 72 Mo de RAM, d'un disque 2 Go, de quatre DSP, d'une carte vidéo autorisant une résolution de 1600 par 1200 en 16 millions de couleurs, de coprocesseurs vidéo, d'un CD-Rom double vitesse, et des softs de traitement d'image, domaine qui sera, vous l'avez deviné, la spécialité de la machine. Quand ils veulent, ils nous en offrent une.

■ C'est IBM qui se charge de monter le serveur Internet des Jeux Olympiques d'Atlanta. L'adresse: http://www.atlanta.olympics.org/.

combien ça rapporte ?

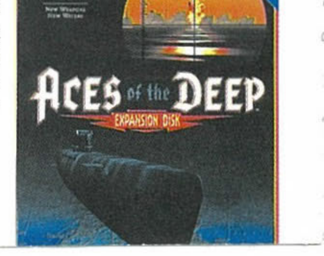
■ ***En 1994, il s'est vendu en Amérique du Nord pour plus de 36 milliards de francs de software, que ce soit des traitements de texte, des éducatifs, des jeux, etc. Les applications sous Windows ont augmenté de 45 %, celles sur Mac de 19 %, et celles sous Dos ont chuté de 37 %. Au dernier trimestre, il s'est vendu plus de logiciels de divertissement que de traitements de texte et de tableurs.***

software

■ Après Rise of the Triad Shareware, voici la version CD du commerce. Ce jeu sur PC, dans la même veine que Doom, est accompagné de divers utilitaires Powerpack dont un permettant de générer ses propres niveaux et un autre destiné à créer des sons en mode multijoueur. De plus, ce CD comporte également 22 sharewares de Apogee. Vendu 299 F par Logitime, ce CD est accompagné d'un manuel en français. Rise of the Triad est également disponible en disquette (Powerpack disponible à part).

toujours plus profond

■ Ce data disk pour Aces of the Deep floppy ou CD vous invite à plonger découvrir un nouveau type de sous-marins et à conquérir de nouvelles mers. L'Electro-boat type XXI offre davantage de puissance, permet d'accroître la profondeur de plongée et comporte un radar. De quoi faire frémir les amiraux des vaisseaux anglais. Pénétrez dans la mer méditerranée, utilisez des armes inédites et continuez la bataille de plus belle. Les fanatiques du jeu original apprécieront.



mangez des... euh

■ Eh bien non, le fruit n'est pas encore complètement ratatiné, bien qu'Apple ait fermé définitivement le mois dernier les chaînes de production de l'Apple II. "La Pomme Illustrée" est un fanzine dédié à l'Apple, les Apple même : III, II+, IIc, IIe et IIGS. Le n° 17, qui fait une trentaine de pages, propose des tests, des bidouilles et des listings divers. Hors le Mac, point de salut pour les amis des pommes ? Pas sûr ! Ultima I, sorti en 82, vient par exemple d'être adapté sur Apple IIGS. Le numéro coûte 25 F port compris et l'on peut se le procurer chez A.D.N. Éditions, 20, Impasse sous les Prés, 94110 Arcueil.



combien ça rapporte ?

■ Il s'est vendu 216000 stations de travail au cours du dernier trimestre 1994, pour 3,6 milliards de dollars.

■ Hervé Clou était directeur commercial chez Mannesman Tally, il vient d'être nommé directeur adjoint. Et on s'en fout, mais alors, à un point, pffiou...

■ Ça bouge du côté des droits d'auteur: une boîte américaine commence à proposer son catalogue de musique sur Internet. On n'achète plus le disque, on télécharge le morceau.

■ Sortie prochaine de MicroSoft Dogs, un CD sur les chiens. Mais non, Billou, ça ne te rend pas sympathique. Cesse de faire ton intéressant.

GEORGE

Imaginez un Godard Magazine ou un Rohmer Magazine par l'intermédiaire desquels on pourrait se procurer des porte-clefs Anna Karina ou des lampes de chevet Fabrice Lucchini en céramique. À la limite, c'est même pas amusant, tellement c'est décalé. Je vous raconte ça parce que Lucasfilm Ltd sortira au mois de juin un magazine trimestriel entièrement consacré aux produits maison : les films avec Lucasfilm Ltd , les jeux vidéo avec LucasArts, les effets spéciaux avec Industrial Light and Magic, la post-prod son avec Skywalker Sound, le procédé THX avec THX Group et les gadgets avec Lucasfilm Licensing. Vendu uniquement par abonnement ou dans les boutiques spécialisées, ce magazine comportera 28 pages. Pour gagner du temps, j'aurais dû vous dire que la chose s'appellera Lucasfilm Magazine. C'est curieux, je suis soudain pris d'une grande lassitude.

pas mort

■ EuroCD était l'un des quelques grands distributeurs français de CD-Roms. À la fin de l'année dernière, plouf, il plonge et dépose le bilan. Ah bin mince. Heureusement, il vient d'être repris par le groupe Alpa, connu jusque-là dans l'imprimerie et l'édition vidéo. Bonne route.

■ Après GEX ce mois-ci, Crystal Dynamics prévoit de sortir Slam'N Jam'95 (un jeu de basket en 3D avec des personnages super grands) sur 3DO pour cet été.

■ Le mois dernier à Londres avait lieu le Festival International des Compositeurs. Deux morceaux pour piano de Gyorgy Ligeti ont été donnés; ils sont si difficiles à jouer qu'ils n'ont jamais été joués par des humains et ils ont été interprétés par un ordinateur, le Sibelius 7. Le reste du concert était assuré par un pianiste normal.

■ Syquest aura vendu plus de 100 000 lecteurs 3.5 pouces SQ3270 en moins de 9 mois.

collector ?

■ Après Space Quest et King Quest, la série Collector de chez Sierra commence à s'essouffler. Aces propose, sur le même CD-Rom, PC Aces over Europe, Aces over the Pacific, Red Baron et A-10 Tank Killer. Certes, le CD permet de découvrir quelques pionniers de l'aviation avec un film multimédia, mais franchement, on est plus proche de la compilation déguisée que du véritable collector.



blue power 16 dsp

■ **Impossible de dénombrer la quantité de cartes son disponibles sur le marché. La Blue Power 16, distribuée par Ubi Soft, est entièrement compatible avec la SoundBlaster Pro et comporte quatre interfaces CD (dont une IDE), un connecteur pour carte fille Wave Table, un processeur DSP et elle est livrée avec une paire d'enceinte. Son prix : 690 francs. À noter que cette carte fait partie du nouveau kit CD d'Ubi Soft.**

tendresse et passion

■ Nintendo et Samsung se sont réconciliés, c'était un malentendu, Samsung croyait que Nintendo ne l'aimait plus et Nintendo pensait que Samsung avait une liaison ailleurs, alors ils s'étaient attaqués en prenant le premier prétexte venu, une bête histoire de cartouches pirates, mais finalement ils se sont expliqués et ça va mieux, ils vont fabriquer plein de trucs en commun, maintenant. C'est bien les brouilles, dans les couples, ça permet de se retrouver.

billou klonke

■ **Parmi les questions composant une enquête consommateurs commandée par Microsoft, on trouve celle-ci, destinée aux hommes : «pour vous, le fait qu'une femme sache utiliser un ordinateur la rend-elle plus séduisante ?». Portnawak. Ils ont été neuf sur dix à penser que non, ouf. Eh bin Billou, Melinda te fait des misères ?**

ENFOIRÉS

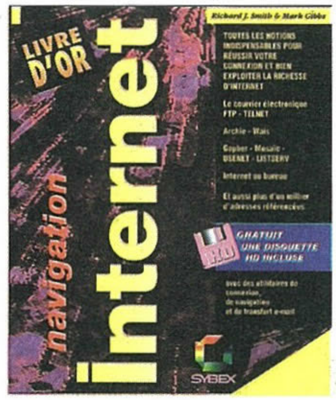
Le Salon des Loisirs de la Foire de Paris (du 27 avril au 8 mai, Parc des Expositions de la Porte de Versailles), disposera d'un espace réservé au Multimédia et aux nouvelles technologies. Outre l'informatique, on pourra y découvrir les outils de communication : la téléphonie, la télévision, la vidéo, le son et la musique.

cherchez le poisson

■ Vous avez vu le numéro d'avril de Joy ? Vous avez vu le poisson d'avril ? Non ? C'est normal, il n'y en avait pas. On s'est dit qu'au lieu de vous faire un article sur une fausse carte compatible machin ou sur un jeu bidon, il était temps de frapper un grand coup. Alors on n'a rien fait. Conceptuel, non ?

TA THUNE À FRANCE TELECOM

Osé, le titre ? Pas du tout, si tu es un particulier et que tu veux explorer les réseaux mondiaux, il va t'en coûter bonbon. Alors, Sybex édite un bon gros guide intitulé "Le Livre d'or d'Internet" qui t'évitera d'errer sans but sur le Net. En plus des explications approfondies sur la philosophie et l'avenir d'Internet, ce pavé recense plus d'un millier d'adresses de newsgroups (forums) et la liste des fournisseurs d'accès en France et ailleurs. Complet et plutôt bien fait, ce livre s'adresse à tout le monde et il n'est pas nécessaire d'être un "technico-gourou" pour y comprendre quelque chose. Méfiez-vous quand même du bourrage de crâne : "D'ici l'an 2000, si vous n'êtes pas branché (c'est-à-dire, si vous n'êtes pas sur Internet), au moins pour les services de messagerie électronique, vous serez un être isolé, voire esseulé..." Eh, oh ! faut pas trop délirer non plus.



Toujours chez Sybex, et toujours pour le plus grand plaisir de France Télécom, voici "CompuServe pour les Nuls". Rappelons au passage que CompuServe est un gros serveur américain proposant une foule de services, une sorte de minitel en plus beau. CompuServe propose une interface graphique facile d'emploi, ce bouquin n'est ni plus ni moins qu'un manuel d'utilisation du serveur. Ici aussi, évidemment, la propagande fleurit à toutes les pages : "Plus d'un million de membres actifs à travers le monde circulent déjà sur le réseau CompuServe ; alors si vous ne voulez pas être à la traîne, il faut vous y mettre..." Cause toujours!



■ ***Après la création de DreamWorks Interactive par Microsoft et DreamWorks, Electronic Arts annonce qu'il est probable qu'il s'alliera dans les prochains mois avec un studio hollywoodien en vue de créer une structure comparable, histoire que Billou ne lui piétine pas toutes ses plates-bandes.***

PAR MONTAIGNE (PASSÉ À TRAVERS UNE FAILLE DU CONTINUUM SPATIO-TEMPOREL)

il est bon, mon shareware

■ Snif ! Et dire que c'est peut-être la dernière news que j'écris sur ce pauvre Amiga. Enfin, c'est sur Mac que je l'écris mais ça parle d'Amiga, de Shareware plus précisément. Figurez-vous que l'un d'entre vous, un lecteur donc, nous a envoyé un jeu qu'il vient de terminer avec un bon copain. Enfin, c'est la programmation qu'ils viennent de terminer, pour le jeu, on s'en chargera nous-mêmes. Turbo Jam vous invite à piloter une petite voiture évoluant dans une série de labyrinthes en vue de haut. Imaginez un Pac Man dans lequel vous devez franchir un certain nombre de portes apparaissant à différents endroits du tableau. Des pastilles de bonus qui surgissent çà et là dotent votre véhicule de projectiles et autres moyens de défense originaux. Ajoutez à cela quelques décors mouvants, des graphismes mignons comme tout, une musique d'enfer et une tonne de niveaux. C'est pas sympa, ça ? Toujours est-il que ça vaut largement certaines productions vendues en magasin. Pour acquérir ce superbe Shareware, vous pouvez contacter le graphiste par courrier ou par téléphone : Erik Puig, Cortiou 1, 23 rue Dr Arnaud, 13013 Marseille (tél. : 91 66 93 87). Il y a même un cheat-mode !





■ GameTek a réobtenu pour trois ans supplémentaires les licences des jeux Jeopardy et Roue de la Fortune.

le repli jaune

■ Le géant japonais Matsushita a revendu ce mois-ci 90 % des actions qu'il détenait dans le studio hollywoodien MCA/Universal. C'est l'occasion pour moi de trouver le premier anagramme de ma vie : péril/repli. Et c'est dans Joystick que ça se passe.

■ Maxis, dont le SimTower devrait sortir ces jours-ci, vient de signer un accord de distribution avec VIE (Virgin Interactive Entertainment).

monaco

■ Gale Force Computing annonce l'ouverture d'un accès Internet sur la Côte d'Azur. Un numéro situé à Monaco permet ainsi de relier son ordinateur au WWW (World Wide Web) ou au courrier électronique. Forcément, c'est moins cher que de se connecter sur un numéro parisien. Pour tout renseignement, appeler le (16) 93 50 20 92. C'est chouette, maintenant, lorsque j'écrirai "Le web est appelé à Rainier", ça fera deux jeux de mots.

pixel

■ Dunod vient de sortir un nouveau titre dans sa collection fleuve (mais intéressante) intitulée "Comment Ca Marche" consacré au graphisme sur micro.



SARAJEVO ON LINE

Depuis quatre ans, Sarajevo est assiégée. Afin d'abattre le mur du silence qui isole la ville, World Media Network, l'Unesco et SipaPress ont décidé de permettre aux assiégés de communiquer, malgré tout, avec le reste du monde au moyen d'Internet. À première vue, tout cela a l'air d'un scénario de S.-F. où l'on verrait quelques cyber-dandys s'amuser à jouer les voyeurs à bonne distance, mais il n'en est rien et le constat est positif. À l'heure où nous écrivons les news, l'opération n'est pas encore achevée, mais si l'on se base sur les connexions déjà réalisées, il est probable que le chiffre de 10 000 messages ait été atteint. Indépendamment du côté mode d'Internet, c'est surtout le résultat concret de l'opération qu'il faut retenir. Sur place, des gens de tous milieux ont pu lancer un appel sur le Net afin de retrouver des amis ou des membres de leur famille dont ils étaient sans nouvelles. Grâce au Web, des parents ont reçu des images de leurs enfants réfugiés aux États-Unis et, parce que la vie continue, des jeunes de Sarajevo ont pu envoyer des messages à leurs stars du rock préférées. Surtout, les habitants ont pu user de leur droit à communiquer, si important dans les pays évolués. Pour réaliser cette prouesse, trois journalistes ont établi un pont entre Sarajevo et le Net, via le satellite Immarsat C et le CNAM de Paris. Le succès est tel que les organisateurs essayent en ce moment de trouver le moyen de poursuivre l'opération. Des projets similaires concernant l'Algérie ou la Chine sont également à l'étude.



■ Un inconnu a écrit un message sur Internet saluant la nomination du nouveau chef des services secrets israéliens, en donnant son nom et son adresse. Normalement, son identité est un secret d'état...

MEGAGAME

Mark Rein, l'ancien P-DG de l'éditeur Apogee, vient de rejoindre Epic Megagame en tant que vice-président. Epic Megagame, qui s'est spécialisé dans le Shareware, entend bien occuper d'ici quelques mois en Europe une place prépondérante sur ce marché. Parmi les nombreux produits annoncés, Tyrian s'annonce comme un super tuezlestous PC qui ravira les amateurs du genre et plongera les détracteurs dans un abîme de réflexion. Le jeu, qui peut tourner sur un 486 33, donnera toute sa mesure sur Pentium. Les écrans ont en effet été particulièrement soignés. On peut admirer par exemple des nuages transparents. Ce jeu, qui comportera une trentaine de niveaux, ne se résumera pas simplement à une suite de cartons puisqu'il faudra aussi utiliser intelligemment les armes trouvées en cours de partie. Dans un autre genre mais tout aussi impressionnant, Extreme Pinball proposera aux fanas du flipper plusieurs tables toutes plus belles les unes que les autres. Il faut dire que par rapport à Epic Pinball, la résolution des écrans a été doublée et que l'on est en 640x480. Indéniablement, c'est très très beau. De nombreux détails rendent les différents modèles très attractifs. Ainsi, l'un des engins est équipé d'un petit moniteur. La musique, en relation avec l'endroit où se trouve la balle, se déclenchera selon 7 secteurs définis sur la table. Et bien sûr, on nous promet que la vitesse sera équivalente à celle d'un véritable flipper.





INFOS DU NET

MacGraw-Hill est un gros éditeur (d'où le nom) de livres outre-Atlantique. Comme ce sont des petits malins, ils ont eu l'idée de sortir un bouquin pour ceux qui voudraient eux aussi découvrir Internet, alors qu'ils n'ont ni ordinateur ni modem. "The Internet Insider" que ça s'appelle. En gros, c'est une compilation des meilleures conversations, des forums où il se passe des trucs intéressants, voire bizarres, le tout traité sur un ton humoristico-bidon qui n'est pas sans rappeler "Infos du monde". Voici quelques extraits des sujets traités, pour que vous vous fassiez une idée de la folie qui touche les États-Unis en ce moment à propos d'Internet. "Les aliens utilisent Internet pour entrer en contact avec quelques heureux élus". "Elvis est vivant et bien portant sur le Net : de source sûre, il préfère les Mac". "Un jeune garçon est possédé par son fax-modem"... Vous aussi, arrêtez de filer votre thune à France Teuleucom, flanquez votre modem à la poubelle et lisez intelligent : The Internet Insider par Ruffin Prevost, Osborne, Mac Graw Hill, ISBN: 0-07-882084-7.

toujours plus

■ Le gouvernement vient de s'apercevoir que pour espérer être compétitif face aux concurrents étranger lors de la libéralisation du monopole des télécommunications, France Telecom devait réduire ses emprunts de 50 milliards de francs, baisser ses tarifs, investir 130 milliards dans les nouvelles technologies et consacrer 4% de son chiffre d'affaire dans la recherche et le développement. Si c'est pas l'aveu clair et net que France Telecom est trop gourmand...


CET HELICOPTERE EST DANGEREUX...
APACHE
LONGBOW
Apache - Longbow : un niveau de détails, un réalisme et des sensations incroyables. Des parcours d'initiation aux missions grandeur nature, Apache - Longbow dicte sa loi nuit et jour sur les champs de bataille
Génial !
Découvrez le dernier né des simulateurs d'hélicoptères développé par les créateurs de "TORNADO" et "F16"
Digital Integration
Ubi Soft
Bientôt disponible sur PC CD-ROM en version française.
Distribué par : UBI SOFT 28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex.

PARIS S'ÉVEILLE A L'ARCADE

Après le Centre Sega ouvert à Amiens l'année dernière, c'est au tour de la Capitale de se voir offrir sa première grande salle de jeux vidéo, dédiée en grande majorité aux jeux de la célèbre firme nipponne. Sur près de 1500 m2 de surface, pas moins de 200 bornes de jeux sont proposées. Tous les hits Sega sont évidemment dignement représentés, comme le fameux Daytona USA en version 8 joueurs, un Virtua Racing également en version 8 places, un Virtua Cop où vous êtes dans la peau d'un flic virtuel armé d'un flingue en plastique, Desert Tank, Virtua Fighter 2 (un bijou) et le joyau des joyaux, le désormais célèbre Sega Rally Championship 95, en version 4 joueurs (!) qui est actuellement le must en matière de simulation automobile ! Pour les sensations fortes, il y a aussi l'AS-1, une cabine à 8 places qui vous transporte directement porte des étoiles ! Et tellement d'autres choses...





Pour les personnes qui ne pourraient s'empêcher de passer des journées entières dans cet endroit de haute volée culturelle, un restaurant Mac Donald à l'intérieur même du centre est prévu pour combler les petits creux des joueurs les plus fortunés ! En plus de tout cela, une boutique Sega vendant moult goods pour Segamaniac avertis fait également partie du somptueux décor. On croit rêver. Tout comme la machine à jetons (les machines ne se nourrissent en effet que de pastilles en plastique) qui est à disposition des "clients". Ils ont pensé à tout, je vous dis !

Ça se trouve Passage des Princes, 5 boulevard des Italiens, 75002 Paris, téléphone: (1) 42 44 19 19, et c'est ouvert tous les jours de la semaine de 10 heures à 24 heures.



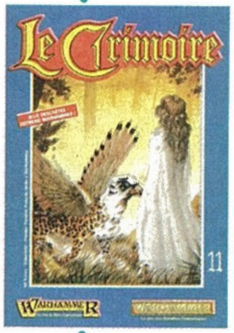
la rumeur du mois

■ Ce mois-ci, c'est le constructeur Cannon qui est soupçonné de vouloir s'offrir Apple pour 6,5 milliards de dollars. Du coup, les actions de ce dernier ont grimpé. Mais, comme d'hab', Cannon a démenti ces rumeurs. On vous donne tout de suite la liste des prochains acquéreurs d'Apple : Liebig en juin, les chocolats Suchard en juillet, Castorama en août et Captain Igloo en septembre.



DERNIÈRE MINUTE : COMMODORE, ÇA Y EST !

Après des mois entiers d'atermoiements, 3 527 882 rumeurs contradictoires et 895 déclarations de David Pleasance faisant état du prochain rachat de Commodore par lui-même, voici enfin du concret ! L'annonce de la reprise de Commodore est cette fois on ne peut plus officielle, puisqu'elle émane directement de la cour américaine des banqueroutes. Le communiqué fait état de la décision dudit tribunal, en accord avec les liquidateurs que sont Franklyn Wilson et Macgregor N. Robertson, d'autoriser la cession de l'intégralité de l'entité Commodore (ce qui inclut les noms déposés, les biens, le stock, les pièces détachées, les brevets et toute technologie actuellement en développement) à... (Samsung ?) à... (Philips ?) à... (Pinky ?) à... ESCOM pour approximativement 5 millions de dollars. Si toutefois vous aviez en projet de reprendre vous-même Commodore avec votre beau-frère et votre grand-mère, sachez qu'à l'heure où j'écris ces lignes, c'est toujours envisageable. En effet, il est encore possible de surenchérir jusqu'à la date butoir du 20 avril à 10 heures pour proposer un minimum de 7,3 millions de dollars, si toutefois le nouvel acquéreur peut à l'annonce de sa proposition déposer une caution d'un million de dollars, qui lui serait rendue au cas ou l'offre serait rejetée. Quant à savoir ce que fera ESCOM de Commodore, c'est une autre histoire que nous tenterons d'éclaircir pour vous prochainement.



zine

■ Le Grimoire est un fanzine dédié aux jeux de rôles, wargames médiévalo-fantastiques et autres Grandeur Nature. Depuis un numéro, Le Grimoire comporte aussi une rubrique dédiée aux jeux sur micro. On peut se le procurer au 3, rue André-Le-Nôtre, 49300 Cholet. Tél. : 16 (1) 41 62 52 69.

avis

■ Pour la première fois, le SuperGames Show n'aura pas lieu à Paris, mais aux États-Unis. Si les jeux sur Melinda/440 vous intéressent, rendez-vous du 24 au 27 avril 1998 à GatesCity. Oh ça ! Une faille spatio-temporelle !

une bonne excuse

■ Selon un psychologue britannique, entre autres avantages, jouer à des jeux vidéo empêche les enfants de se curer le nez avec les doigts. Attention: nous rappelons que les épileptiques ne doivent pas se curer le nez en jouant à des jeux vidéo à moins de six mètres. Sauf s'ils sont accompagnés.

asso

■ L'un de nos lecteurs nous signale qu'il vient de créer le club Mac-Campus, qui, comme son nom l'indique, consacre toutes ses activités au Mac : initiation à la micro, au système 7, présentation de logiciels ou de périphériques, etc. Ça se passe au 7, rue Barralis et je vous donne le bigo : 93 88 10 15.

■ Thorn Emi attaque Intel et AMD, qui auraient utilisé un brevet d'EMI.

■ Rassurons les joueurs sur Mac, ils auront bien une version de The 11th Hour (la suite de The 7th Guest), le titre vient de faire sa réapparition dans les communiqués de Virgin.

ping pong

■ DMA, la boîte qui a créé Lemmings, vient de signer un contrat avec le distributeur allemand Bertelsman (BMG) pour ses quatre prochains jeux sur Spectrum, C64 et Oric. Oh, ça alors, vous avez vu? Une faille du continuum spatio-temporel, je viens juste de tomber dedans! Je voulais dire: sur PC. Virgin, en entendant ça, a dit: de quoi, mais j'ai un contrat exclusif avec DMA, moi! J'attaque! Ce à quoi DMA a répondu que pas du tout, et on attend la réponse de Virgin.

■ Apple parrainera le World Liberty Concert qui aura lieu à Arnhem aux Pays-Bas le 8 mai, en montant un service Internet distribuant des infos, et en fournissant les ordinateurs qui piloteront le concert.

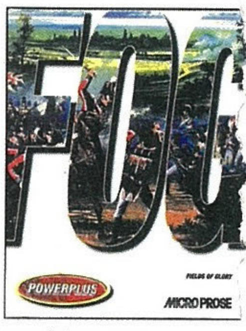
■ Sierra On Line vient de passer un accord avec Gentry Lee, ingénieur de la Nasa, auteur de romans de science-fiction à qui l'on doit aussi en partie la série télévisée Cosmos 1999. C'est avec Arthur C. Clarke (l'auteur de 2001, Odyssée de l'espace) qu'il a récemment écrit les succès Rama II, The Garden of Rama et Rama Revealed, titres qui feront l'objet d'une adaptation par Sierra. Lee sera aussi chargé de conseiller les développeurs de la suite du jeu Outpost.

combien ça rapporte ?

■ Le CD-Rom «Highway 61 Interactive»consacré à Bob Dylan s'est vendu aux Etats-Unis à 45000 exemplaires dès le premier mois.

MONSIEUR PLUS

Microprose prosepr... oups ! propose trois nouveaux titres dans sa collection Powerplus. Enfin quand je dis nouveaux, c'est dans la collection puisque le but de Powerplus est de commercialiser des jeux anciens à prix cassé et sur CD-Rom PC pas cassé. Ce mois-ci, Field of Glory, un wargame vraiment excellent (ça plaît même à ceux qui n'aiment pas les wargames), Falcon 3.0, une simulation de combats aériens non moins excellente et Golf, une belote interactive. Euh non, on m'informe à l'instant qu'il s'agit d'un jeu de golf (moyen). Je me disais aussi, avec un nom comme ça...



Le premier importateur de produits Américains et Japonais

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

MasterCard VISA

Revendeurs Contactez Nous !

SEGA SATURN



NEW Garantie 1 an

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

JEUX
- ASTAL
- VIRTUAL HYDLIDE
- DRACULA DETECTIVE
- PRETTY FIGHTER
- VIRTUA RACING
- BATTLE MONSTERS
- SHINOBI
- BLUE SEED
- BASE BALL
- et plus ...

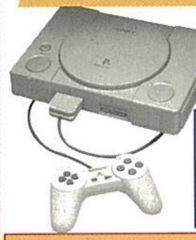
PLAYSTATION ACTION REPLAY

NEW

- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCEDE TOUS LES NIVEAUX



SONY PLAYSTATION



NEW Garantie 1 an

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

JEUX
- DARKSTALKERS
- JUMPING FLASH
- GUNNERS HEAVEN
- BOUNTY ARMS
- GOKU DENSETSU
- THE HORDE
- ARC THE LAD
- NIGHT STRIKER
- FALCATA
- ZERO DIVIDE
- METAL JACKET
- GUNDAM
- et plus ...

ADAPTATEUR POUR 3DO



NEW

NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS
L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

PANASONIC FZ-10



- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

ATARI JAGUAR



1 290 FRS Garantie 1 an

Version française et américaine

JEUX
- T-MEK
- KART
- RAVMAN
- DOUBLE DRAGON
- PINBALL FANTAISIES
- HOVER STRIKE
- HOVER HUNTER
- et plus ...

JEUX MEGADRIVE

- ASTERIX
- STREET RACER
- MEGAMAN
- BATMAN & ROBIN
- THE PUNISHER
- TOUGHMAN
- FANTASY STAR
- VIEW POINT
- SPEEDY GONZALES
- et plus ...

JEUX SUPER NINTENDO

- WARIO'S WOOD
- SOCCER SHOT OUT
- HAGANE
- WILD GUNS
- FRONT MISSION
- DONKEY KONG COUNTRY
- SECRET OF MANA
- MICKEY MANIA
- STAR WARS
- et plus ...

JEUX 3DO

- WORLD CUP FINAL
- FLASH BACK
- FIFA SOCCER
- NEED FOR SPEED
- GEX
- POWER SLIDE
- GUARANTINE
- MYST
- 11 TH HOUR
- SEGUEL TO 7TH GUEST
- CORPSE KILLER
- CLAYFIGHTER 2
- SHAMOURAI SHADOWN
- RISE OF THE ROBOT
- IMMERCENARY
- RETURN FIRE
- STAR BLADE
- ROAD RASH
- SPACE ACE
- et plus ...

ATARI CD ROM JAGUAR



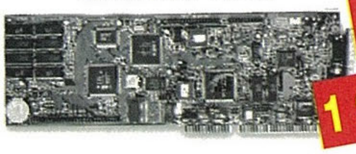
1 290 FRS Garantie 1 an

JEUX
- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

PACK JAGUAR + CD ROM 2 490 FRS

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW

1 990 FRS

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40 ou par fax au (1) 40 10 95 99

Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
- *Chèque • CB*
- *Contre remboursement*

MasterCard VISA

Fax (1) 40.10.95.99

JPF *Import*
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

Par des fans de Nicholas. Mangez des corn-flakes!



mission pc !

■ Ce joystick analogique d'un classicisme à mourir ne coûte que 99 francs ! Tout compte fait, sa prise en main est excellente et le débattement important permet une course... importante! Méfiez-vous quand même parce qu'il ne m'a guère paru solide.

2 MILLIARDS DE CONSOM-MATEURS

Apple louche du côté de l'Asie. La firme californienne s'apprête à créer dans les trois mois un établissement en Chine, capable à la fois de fabriquer du matériel et de créer du logiciel adapté au marché asiatique, qui comptait pour presque un quart de son chiffre de ventes l'an dernier. De plus, Apple crée un centre de ressources et de développement à Singapour et s'apprête à investir plusieurs dizaines de millions de dollars dans les prochaines années en Asie.

Il faut dire que de nouvelles lois sur l'immigration sont discutées en ce moment même aux USA: certains partis font pression pour réduire d'un tiers le nombre de cartes de séjour attribuées chaque année. Or, un tiers de la Silicon Valley est étranger, et beaucoup de "cerveaux" viennent d'Asie. C'est pourquoi bon nombre de boîtes y montent des filiales et des succursales. Et puis, il y a le réveil – lent, mais réveil – de la Chine, aussi. Bon, disons que le marché asiatique est en pleine expansion et qu'ils y investissent, quoi. D'ailleurs, MacDonald's vient de signer pour installer 600 MacDo en Chine, IBM y construit un laboratoire de recherche fondamentale, MicroSoft cherche à y introduire Windows, bref, tout le monde se jette sur le gâteau (de riz).

bingo

■ Electronic Arts travaillerait actuellement à la conception de jeux multi-joueurs pour le prochain service online de Microsoft, qui ouvrira normalement en septembre prochain. Après avoir été acheté par EA il y a deux mois, Bullfrog développerait une version de Magic Carpet 2 spécialement adaptée pour jouer à plusieurs sur Microsoft Network. De même, une version spéciale d'U.S. Navy Fighters serait portée pour que vous puissiez jouer contre Billou sur son réseau.

combien ça rapporte ?

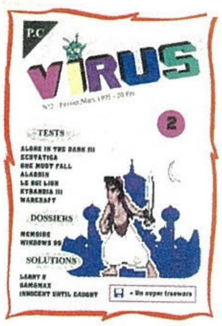
■ Les ventes de microprocesseurs dans le monde : près de 11 milliards de dollars en 1994, 28 % de mieux que l'année précédente.

attention

■ Au secours, les Inconnus reviennent !

virus

■ Virus est un zine très intéressant parlant du PC: comment tailler sa barbe à la Robert Hue, où se procurer une sacoche en cuir comme Robert Hue, etc.. Ah non, attendez, je me trompe complètement, là. C'est d'informatique qu'il s'agit. Ça m'étonnait aussi, qu'on se mette à parler d'autre chose. Bref, Virus est un zine rudement intéressant, ça coûte 20 francs, c'est en couleur et c'est accompagné d'une disquette. J'ai intérêt à faire gaffe avec le copier/coller, je vais finir par me faire repérer, moi. Virus se commande au 29, rue du Gal Leclerc, 95210, ST Gratien. N'empêche, je me demande où il trouve ses sacoches en cuir. Peut-être un cadeau d'entreprise ou un vieux stock de la Vitrine Magique ? C'est bon, j'ai inversé la dernière phrase, ils n'y verront que du feu.



■ Compaq, notre ancien copain qui allait jeter les bouteilles vides à la benne pour nous rendre service, a décidé de se passer d'Intel, en annonçant que ses prochains modèles seraient dorénavant équipés des microprocesseurs compatibles Pentium conçus par NexGen. Intel dit qu'il va tout faire pour récupérer le client qui se barre, vu que c'est un gros.

■ Record de capacité battu par Toshiba ce mois-ci: ils font tenir 1,35 Go de données sur un disque dur de 2 pouces et demi.

combien ça rapporte moins?

■ Nintendo a dégagé 1,12 milliard de dollars de bénéfices ces douze derniers mois, contre 1,33 à la même époque l'année dernière.

VOTEZ POUR NICHOLAS !



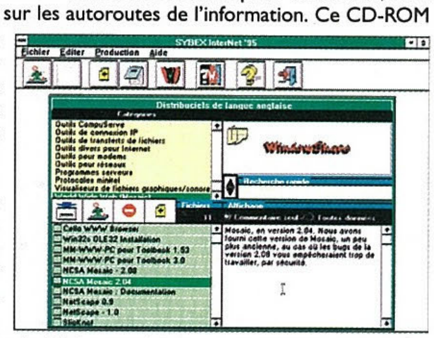
Nicholas, c'est Nicholas Negroponte, et nous exigeons qu'il devienne illico presto le Président du Monde. Ce chercheur de l'Institut de Technologie du Massachussets ose enfin l'ouvrir. D'après lui, les professionnels font tout pour que les ordinateurs coûtent cher : "Andy (Andrew Grove, PDG d'Intel) sort un microprocesseur plus rapide, alors Bill (Gates, PDG de Microsoft) utilise encore plus de puissance, Andy en fait un autre et Bill en utilise plus". Autrement dit, personne n'optimise, tout le monde cherche un profit rapide et massif, c'est ainsi que les prix sont artificiellement maintenus trop hauts. Toujours selon Nicholas, la popularisation d'Internet obligera les constructeurs à repartir en arrière en commercialisant des PC à base de 286 livrés avec Netscape (un soft de navigation dans Internet) pour soixante quinze dollars. Moui. Sauf que comme il est probable qu'Internet sera à terme plus ou moins récupéré par les grosses compagnies (ou, plus précisément, médiatisé autour des services qu'elles proposeront), on s'arrangera pour que l'utilisateur s'y prenne sur le coin de la tronche des paquets de sons 16 bits stéréo surround, des animations 3D et des clips vidéo. Poubelle, les 286. Mais quand même, bravo Nicholas.

Je, soussigné....................., exige vigoureusement que le dénommé Nicholas Negroponte, résidant dans le Massachussets, Etats-Unis, soit proclamé Président du Monde aussi vite que faire se peut, et que tous pouvoirs lui soit conférés afin que justice et paix règnent sur l'ensemble de la planète. De même, je vous invite à déclarer férié le jour de son anniversaire et à bâtir dans le Massachussets un parc MessieLand.

Pétition à envoyer sans affranchir avant le 19 mai 1995 à : O.N.U., New-York, États-Unis d'Amérique.

sybex pacem, para bellum

■ Bon, chez Sybex, on a l'habitude de surfer sur la vague qui monte. Alors voici deux nouveaux venus dans la collection Shareware CD-ROM. Avec "Internet Collection pour Windows", vous aurez la panoplie complète pour vous lancer sur les autoroutes de l'information. Ce CD-ROM réunit près de 200 programmes et utilitaires variés qui vont du lecteur de News aux utilitaires pour réseau. Il n'y a pas à tortiller, ce CD est très complet mais aussi très technique et risque de convenir davantage à ceux qui ont déjà une connaissance du sujet. Entre autres joyeusetés, vous y trouverez : des programmes pour accéder aux serveurs "Gopher" et envoyer des courriers électroniques (comme "Eudora"), des outils de navigation dans le World Wide Web dont "Netscape" et "Cello WWW Browser", des éditeurs de fichiers HTML pour Windows (hypertexte) ou des programmes d'interrogation de bases de données, dont "Archie". Vite, vite ! Si vous devez vous lancer sur le Net, c'est maintenant ou jamais : à la vitesse où les nouveaux venus se connectent, on est proche de l'implosion.



Autre sujet porteur : les images de synthèse. Avec "Ray-Tracing et Fractales pour Windows", on en prend pour 550 Mo de programmes, images et animations. Parmi les quatre logiciels de 3D fournis, il y a le célèbre "Persistence of Vision" (Povray et plusieurs de ses interfaces) et son challenger français "Luxart". Les allumés qui écoutent de la techno et veulent en plus se décaler les yeux, pourront se régaler avec 7 programmes de création de fractales (dont le célèbre FractInt sous DOS et WinFract sous Windows). En outre, une compilation de plus de 700 images et 80 animations viendra raviver l'imagination des créateurs fatigués.



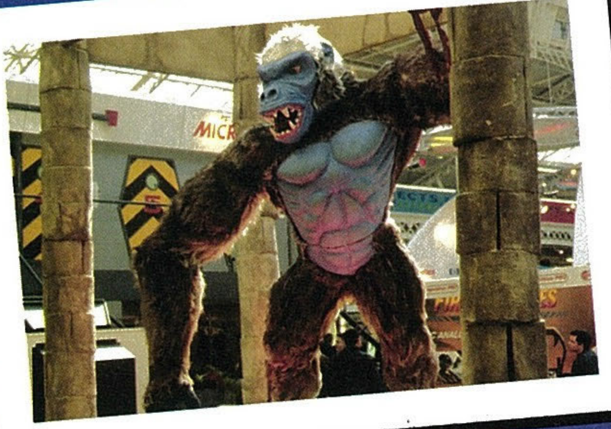

Vous préférez
Une télévision et un magnétoscope sur votre PC, c'est la clé de la réussite pour vos projets multimédia. Avec míro, rien de plus facile
míroVIDEO 20TD transforme votre PC en télé et magnétoscope
que de travailler sur votre PC et parallèlement de regarder la télévision à partir d'une fenêtre de votre écran. Vous pouvez également enregistrer sur votre PC les meilleures émissions TV avec une définition d'image qui restitue parfaitement toutes les nuances de l'original. Avec míroVIDEO 20TD, vous ne regarderez plus l'écran de votre PC de la même façon. míro propose aussi toute une gamme de solutions : graphique, son, video et de communication.
me voir tout de suite
ou me garder pour plus tard ?
PRIX PUBLIC HT
à partir de
2 800 F.
VERSION 1 MO DE DRAM
soit 3 320,80 TTC
míroVIDEO 20TD
Le multimédia en une seule carte :
• graphique pour des images de qualité
• acquisition video comprenant un logiciel de montage video intégré (Video Studio)
• accélératrion AVI pour de la video plein écran et en finir avec la video timbre poste
• incrustration pour visualiser sur PC toute source video externe
• tuner TV pour suivre la TV sur l'écran du PC
Cartoon
TERRE LUNE
míro France
99, rue Pierre Semard
92320 Châtillon
Tél : (1) 46 12 03 12
Fax : (1) 46 12 03 13
BBS : (1) 46 12 03 10
míro
Pour voir plus vite, plus loin

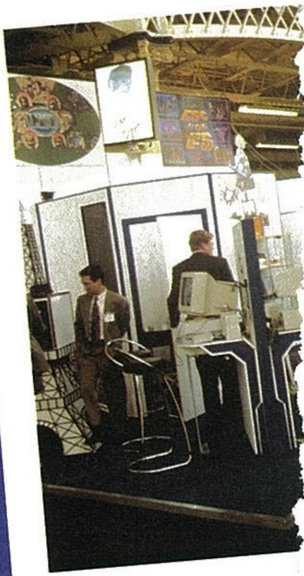
REPORTAGE

Messieurs les Anglais, tirez les premiers !



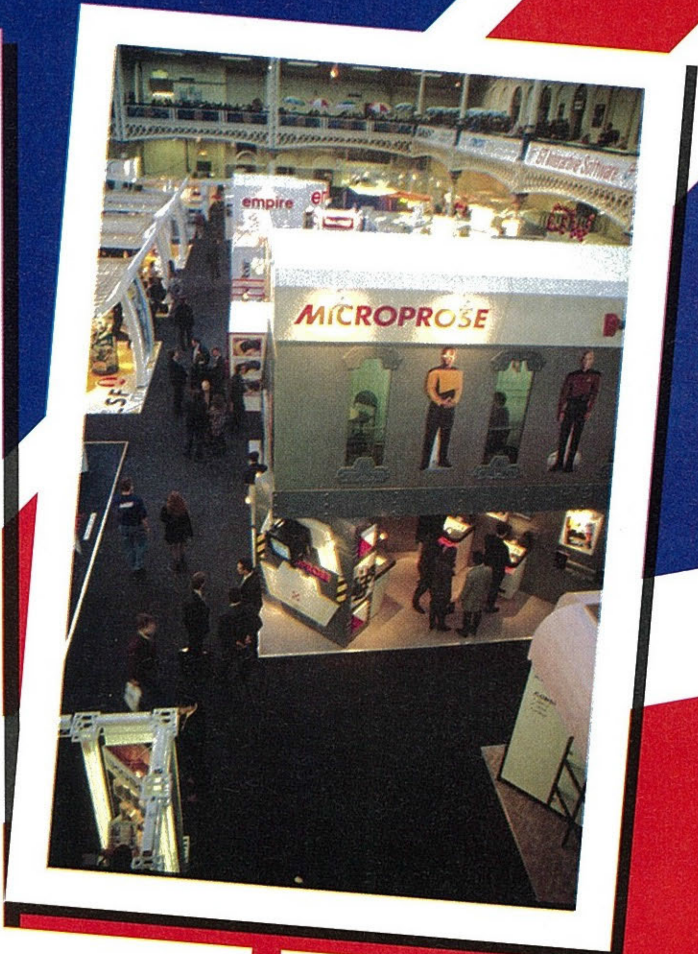






Traditionnellement, le peuple français est étroitement associé à la notion de chauvinisme pour nos voisins les plus proches. Si l'on peut en effet accréditer cette thèse lorsque l'on visionne un match de football commenté par les illustrissimes "deux gars", il faut en réalité s'être rendu chez les sujets de Sa Grâcieuse Majesté pour comprendre la réelle signification du terme "chauvin". C'est bien simple, pour nos amis britanniques, il y a l'Europe d'un côté, et l'Angleterre de l'autre. Tenez, prenons l'exemple d'Eurotunnel. Voilà un grand projet commun, auquel se sont associées deux des principales puissances européennes, oubliant pour un temps leurs querelles ancestrales. Une formidable entreprise, réalisée main dans la main ? Certes, mais quel nom pensez-vous que ces facétieux britons aient donné à la gare qui accueille les voyageurs partis de France et de Navarre ? Waterloo, bien sûr ! Devant un tel camouflet, les Français se devaient de réagir sans tarder.





En réalité, pour trouver la riposte tricolore, il suffisait d'entrer dans l'Olympia Great Hall, où se tenait cette édition printanière de l'ECTS. En effet, de toutes les nouveautés présentées un peu partout au fil des stands, celle qui, dans tous les esprits, remportait haut la main la palme de l'innovation était française ! Conçu par l'équipe d'Amazing Studios pour Virgin, Heart of Darkness était sur toutes les lèvres, dans tous les esprits, fussent-ils anglais et patriotes en diable. Ce qu'ont réussi Eric Chahi et sa bande, ce n'est rien de moins que ce à quoi a aspiré sans succès le peuple français durant des millénaires : infliger une mémorable pâtée aux Anglais sur leurs propres terres ! Puéril, me direz-vous ? Peut-être, mais qu'est-ce que ça soulage !

Pinky



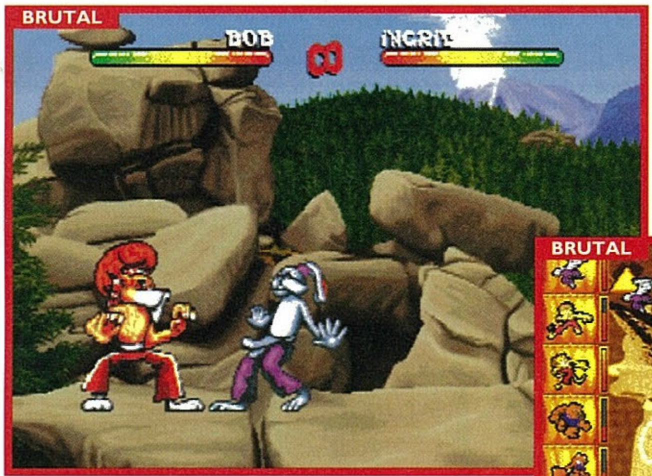


ECTS LONDRES PRINTEMPS 95





En-dehors des quelques beat'em up qui tentent encore de tenir le haut de l'affiche, une tendance se dégage nettement dans la catégorie "action" : la 3D. Le jeu d'arcade du futur sera tridimensionnel ou il ne sera pas !

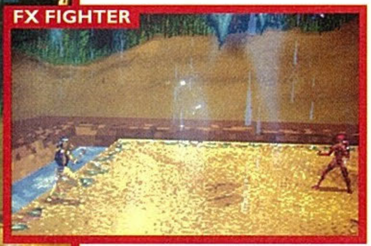


BRUTAL



BRUTAL


FX FIGHTER

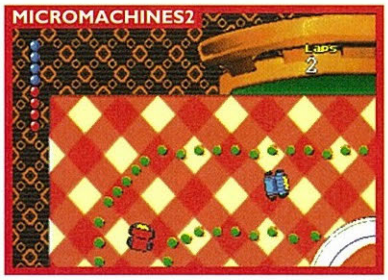

FX FIGHTER








MICROMACHINES2

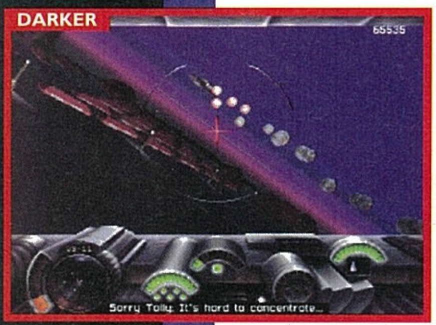

MICROMACHINES2

ARCADE/ACTION

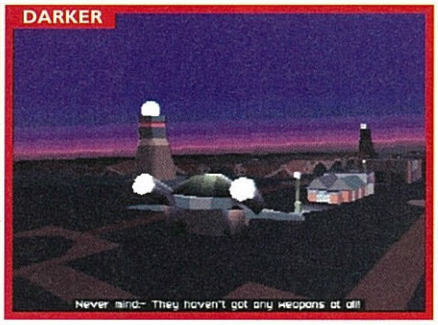
Lors du dernier CES de Las Vegas, nous avions ouvert cette rubrique "action" avec l'imminente adaptation PC de Super Street Fighter 2 Turbo réalisée par Gametek. Soucieux de ne rien bouleverser dans les traditions, reprenons donc les mêmes acteurs pour un résultat quasi identique : **Brutal.** Quasi, parce que si Brutal est bien un beat'em up vu de côté, si son créateur est bien **Gametek**, on s'éloigne considérablement de l'aspect sérieux de SF2 pour plonger avec délice dans le second degré. Ici, en lieu et place de farouches combattants à la musculature disproportionnée, ce sont des animaux tels que des lapins ou autres ours qui vont se colleter les uns aux autres. Le but ? Acquérir toutes les ceintures de karatéka jusqu'à la noire, afin d'être reconnu et récompensé par le célèbre Dali Lama. Au vu des personnages, on peut se douter que le jeu fourmillera d'animations cartoonesques, d'yeux exorbités et de langues déroulées sur trois mètres.

N'ôtez surtout pas votre protège-dents, gardez bien vos poings serrés, car vous allez également en avoir besoin pour **FX Fighter**. Beat'em up pur et dur, cette première production de **Philips** pour PC CD-ROM préfigure sans doute de ce que seront les softs de combats du futur. En effet, à l'instar du célèbre Toh Shin Den sur Play Station, les combattants sont ici intégralement constitués de polygones, ce qui leur assure une animation des plus coulée. De plus, les caméras au travers desquelles vous suivez le match ne sont pas fixes, mais évoluent dans l'espace autour des guerriers dans un effet des plus réaliste. Avec plus de 40 attaques par personnage, FX Fighter a de quoi vous tenir en haleine longtemps, mais une question ô combien essentielle demeure : sera-t-il jouable ?

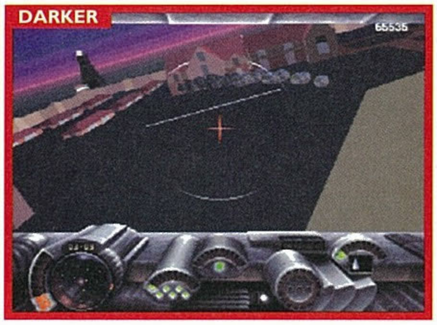
Passons à présent à un style de soft quasiment éternel, j'ai nommé le jeu de petites voitures. Comme nous vous le disions dans le test d'ATR (Joystick n° 59), voilà un genre qui ne tombera jamais dans l'obsolescence, grâce notamment à une jouabilité optimale, mais surtout grâce au plaisir que l'on y prend lors d'une partie à deux. L'un des plus grands succès de ces dernières années dans ce domaine nous vient de Codemasters et répond au nom de Micromachines. Ce n'est donc qu'avec une surprise toute relative que nous voyons aujour-d'hui arriver la suite de ce dernier, judi-cieusement intitulée **Micromachines2**. Méditant sur l'adage "On n'est jamais mieux servi que par soi-même", c'est l'équipe qui a déjà développé MM2 sur Megadrive (sorti en novembre 94 et consacré deuxième meilleure vente Megadrive de l'hiver, derrière FIFA 95), Supersonic, qui va se charger de la conversion sur PC CD-ROM. On retrouve, comme le titre du jeu nous laissait le prévoir, les petits véhicules miniatures du premier épisode, mais en beaucoup plus grand nombre, puisque ce ne sont pas moins de 17 unités qui figureront au menu de MM2. Du reste, "diversité" semble être le mot résumant le mieux ce logiciel, car les circuits sont à présent au nombre de 51 et placés sur des tables de salle à manger, des carrelages de cuisine, dans la salle de bain, la cave, et enfin dans le jardin. Si vous parveniez

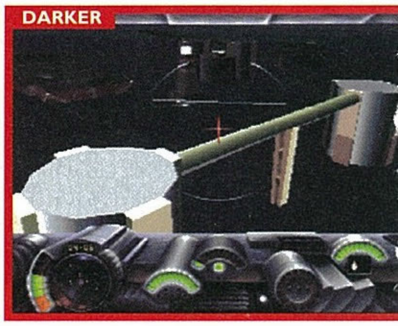


DARKER



DARKER


DARKER


DARKER

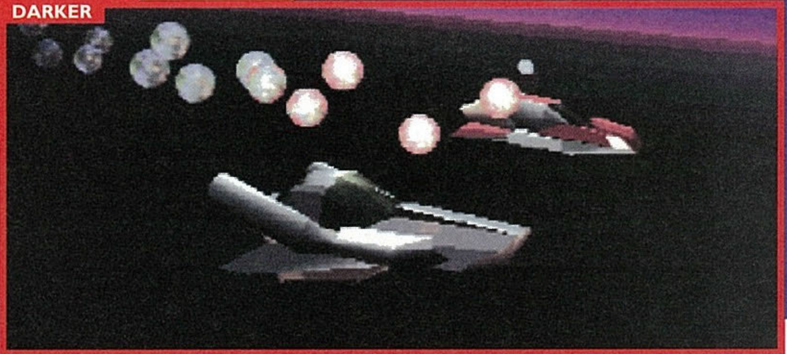
malgré tout cela au terme du jeu et que vous désespériez d'en avoir terminé avec lui, pas de panique, car cette nouvelle version de Micromachines sera livrée avec un éditeur de circuits complet pour que vous puissiez dessiner les vôtres. Spa Francorchamps dans mes WC, mon rêve enfin réalisé !

Gardons la griserie apportée par les sensations de vitesse, mais oublions un instant le monde mesquin des petites voitures en plastique. En trois mots, parlons de **Darker**. Proposé par nos amis de chez **Psygnosis**, Darker est un logiciel qui a demandé plus de trois ans de développement pour en arriver au stade où il se trouve aujourd'hui. Quand on pense que le dernier soft chez Psygno ayant nécessité tant de temps s'est révélé être un superbe hit du nom d'Ecstatica, il y a là de quoi entretenir nos espoirs les plus fous ! À mi-chemin entre la simulation et le shoot'em up, Darker vous offrira l'opportunité de prendre les commandes d'un chasseur ultra-sophistiqué (je vous laisse deviner son nom de code) pour effectuer diverses missions variées, allant de "tuez-les tous" à "pas de quartiers" en passant par "qu'il n'en reste plus une miette". Certes, nous avons désormais l'habitude de ce type de semi-simulateur en 3D, mais Darker compte bien s'imposer grâce à un graphisme faisant appel au Gouraud Shading, une grande rapidité d'animation ainsi que sa compatibilité avec le casque virtuel VFX1. Fait nouveau, le logiciel testera votre configuration avant que vous ne commenciez à jouer et s'adaptera à cette dernière. En clair, cela signifie que plus votre machine sera puissante, et plus les objets seront détaillés, l'animation riche en étapes, etc, et cela de manière totalement automatique. Voilà qui préfigure sans doute des softs du futur. Si toutefois la perspective de lire un manuel de la taille d'une Bible vous décourage quelque peu (après tout nous sommes ici dans la catégorie "action"), sachez qu'un mode nettement plus orienté shoot'em up nommé Nightmare Section, sera disponible, histoire de zapper sans trop se prendre la tête.

Qu'est-ce qui est très rapide, surarmé et futuriste ? Oui, je sais, le chasseur de Darker, je viens de vous le dire, mais également l'engin dont vous allez prendre en main les commandes dans **Machinehead : Slaughterhouse Earth**. Ce soft en cours de développement chez **Core Design** vous place au beau milieu d'un monde post-apocalyptique. Votre rôle sera de faire régner l'ordre à grands coups de canons (du diamètre d'un pipe-line, les canons) au sein du cyberspace. Visuellement proche de Doom, Machinehead dispose, lui, d'ennemis précalculés sur Silicon Graphics au lieu des sprites zoomés de ce dernier. Comme tout se déroule dans un monde virtuel, Core en a profité pour outrer la violence du jeu à l'extrême, sans pour autant encourir théoriquement les foudres de la censure. Ben non, m'sieur le censeur, j'suis pas violent, la tête de mon ennemi, je la tronçonne virtuellement...

Cela fait maintenant quelques mois que Team17, sans doute le meilleur de tous les développeurs spécialisés dans l'Amiga, prépare en douceur sa reconversion sur PC. Quelques mois déjà, et toujours pas de clone de Doom en vue ? Eh bien si, sous la forme d'un nouveau logiciel nommé **Allegiance**. En réalité, grâce à une trame mêlant adroitement espionnage et action pure, c'est plutôt de Dark Forces que se rapproche ce soft. Vous y incarnez un patriote américain recruté par le gouvernement pour lutter contre un cartel du traffic de drogue à travers dix missions différentes. Assassinat, espionnage et sabotage seront à l'ordre du jour, perpétrés en vision subjective dans un univers 3D VGA saupoudré d'un peu de S-VGA. Nul doute que si Team17 fait preuve en la circonstance d'autant de virtuosité que sur Amiga, Allegiance sera un soft à suivre de très, très près.

Je vous parlais quelques lignes plus tôt de la trame d'Allegiance, ce qui m'offre une transition inespérée vers le prochain logiciel de cette rubrique. En effet, il est également beaucoup question de trame dans **Magic Carpet 2**, le jeu qui va envoyer bon nombre de ses concurrents au tapis ! Pour ce nouvel épisode, **Bullfrog** estime avoir grandement amélioré le moteur exploité par MC1, et l'on nous promet une plus grande rapidité, une meilleure fluidité pour les heures à venir. Quand on pense que Magic Carpet avait déjà été unanimement salué par la presse du monde entier (pas un seul de tous les tests effectués n'a crédité le soft d'une note inférieure à 90 %, que ce soit en Europe, aux États-Unis ou en Asie !) pour l'époustouflante performance technique réalisée, voilà qui laisse rêveur... Qu'est-ce qui a donc bien pu changer pour Magic Carpet 2, vous interrogez-vous sans doute. La réponse tient en quatre malheureuses lettres : tout ! De nouveaux décors, de nouveaux sorts toujours plus impressionnants, de nouveaux ennemis (en ray-tracing), toutes les variables du logiciel ont été changées afin d'en renouveler l'intérêt. Il existe maintenant des niveaux se déroulant intégralement en sous-sol, vous


DARKER

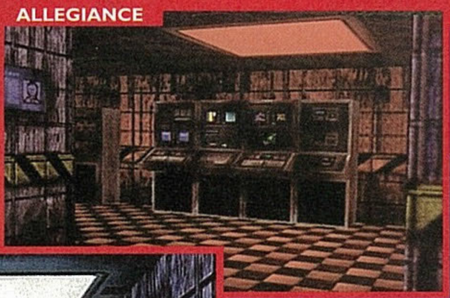

MACHINEHEAD


MACHINEHEAD

TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

- Si vous n'êtes pas dégoûtés des conserves, sachez que Mirage prepare activement un Rise of the Robots 2 nommé Resurrection. La shbling ! chose vous permettra de shblang! distribuer moults pains à 17 shblong! robots differents, et cela dans le courant de l'année 1995

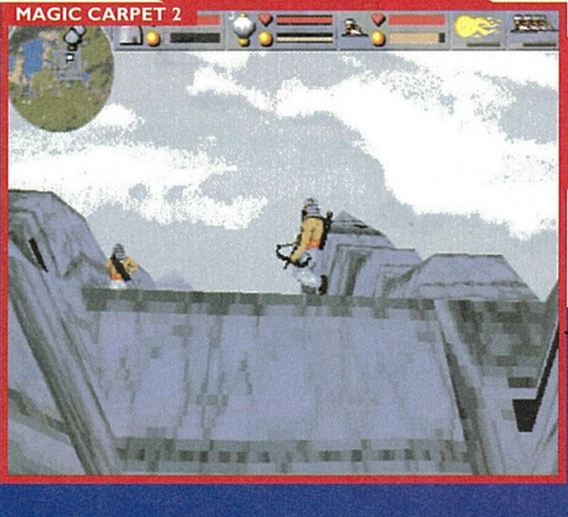
TELEX - TELEX - TELEX - TELEX


ALLEGIANCE



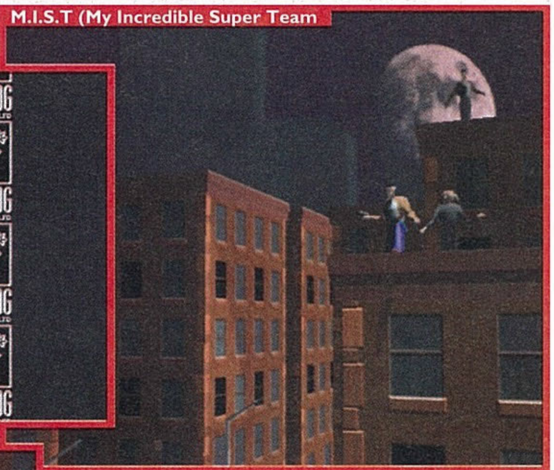
ALLEGIANCE

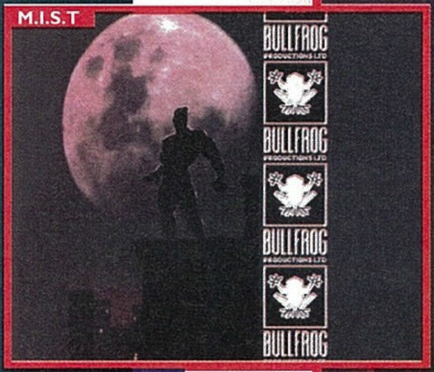

MAGIC CARPET 2


MAGIC CARPET 2


MAGIC CARPET 2


MAGIC CARPET 2


M.I.S.T (My Incredible Super Team)


M.I.S.T

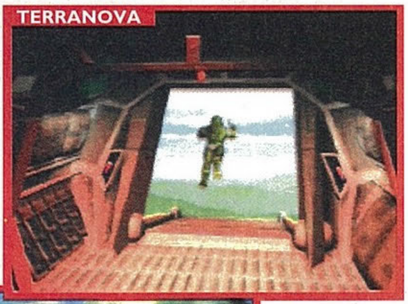

M.I.S.T

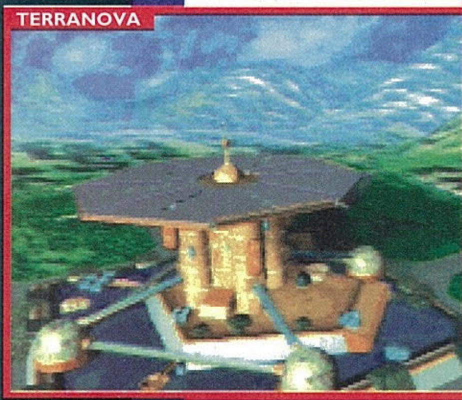

HAVOC


HAVOC


HAVOC




TERRANOVA


TERRANOVA


TERRANOVA

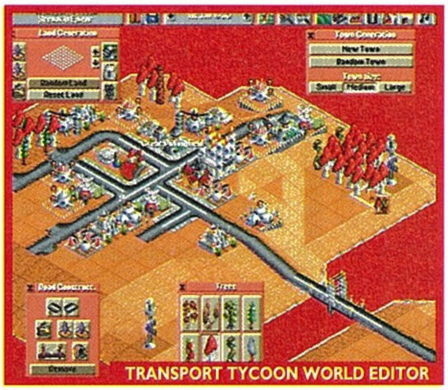
forçant à évoluer au beau milieu de sombres cavernes, zigzaguant entre stalagtites et stalagmites. J'ai dit "sombre" ? Ce n'était pas innocemment, car une grande part du travail effecté sur MC2 concerne la gestion de la lumière. À l'instar de Descent, MC2 jouit de routines exceptionnelles dans ce domaine. Si vous lancez une boule de feu dans un couloir étroit, vous aurez la joie de voir les parois s'illuminer sur le passage de votre projectile, lui-même entouré d'un léger halo de lumière. De quoi nous mettre en appétit...

Mais penser que **Bullfrog** se cantonnerait au seul développement d'une suite de l'un de ses hits majeurs serait sous-estimer la créativité dont a toujours fait preuve l'équipe de Peter Molyneux. En sus de MC2, cette rubrique se voit donc enrichie d'un autre titre du crapaud interactif, entièrement nouveau, celui-là. Désigné, à l'heure où j'écris ces lignes, sous le nom de code de **M.I.S.T. (My Incredible Super Team)**, ce logiciel vous permettra de créer vous-même de toutes pièces votre propre équipe de super-héros, de les doter d'une super-force surhumaine, de la capacité de super-voler, etc. Il ne vous restera plus alors qu'à vous doter d'une base super-secrète, et en avant pour de nouvelles super-aventures ! Mais attention, si vous détruisez trop de gratte-ciels durant vos combats contre les super-vilains, si vos interventions font plus de morts qu'elles n'épargnent de vies, vous pourriez très vite tomber en disgrâce et vous voir super-bannis de votre ville de prédilection !

Il est toujours très agréable de voir un nouvel éditeur se lancer dans le périlleux monde de l'édition de jeux vidéo, chaque néophyte étant en quelque sorte un témoignage supplémentaire du dynamisme qui caractérise ce milieu. C'est pourquoi, mesdames et messieurs, je vous demanderai de réserver votre meilleur accueil au petit dernier en date, j'ai nommé **Telstar Electronic Studios**. Habituellement cantonné dans l'édition de compilations musicales (genre "Mega-Super-X-Tra Dance Fever Volume 8"), cette compagnie de disques se lance donc aujourd'hui dans le développement sur PC CD, PlayStation et Saturn. La première progéniture à voir le jour chez Telstar devrait être **Havoc**, hybride de shoot'em up et de courses nautiques. Aux commandes d'un sous-marin, d'une vedette, d'un vaisseau spatial ou d'une cadillac aux couleurs vives, vous allez pouvoir prouver votre tempérament de vainqueur. Grâce à un nouveau système d'animation nommé "one-by-one pixel technology" et développé spécifiquement pour les processeurs 486 et Pentium, Telstar prétend avoir atteint une vitesse fulgurante. Mais il eût été étonnant qu'il revendique une lenteur incomparable, ou alors, il aurait fait... je ne sais pas... un simulateur de glacier, par exemple ! Les circuits aquatiques empruntés recèlent bien évidemment de nombreux bonus et armes, car il est possible, voire prévu, que les esprits s'échauffent. Les joueurs pouvant prendre part simultanément au pugilat seront au nombre de quatre sur réseau local, ce qui nous promet des heures intenses !

Looking Glass n'est certes pas disposé à laisser retomber l'enthousiasme suscité par Flight Unlimited, aussi n'est-il guère étonnant de voir un nouveau logiciel en préparation chez les auteurs d'Ultima Underworld et de System Shock. Davantage de surprise en revanche dans le style choisi, car Looking Glass opère un virage à 180° dans ce domaine. À l'inverse de tous les jeux cités plus haut, Terranova est très loin d'être un pur jeu de réflexion. Défini par ses géniteurs comme une "Simulation de Combat en Réalité Immersive" ™, **Terranova** semble cependant plus près d'un clone doomien. On aime bien les Trade Marks, chez Looking Glass. C'est pourquoi Terranova vous fait évoluer dans des paysages 3D en fractales très réalistes, grâce à la toute nouvelle technologie "Terrascaping" ™. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de la plus haute complexité, de la plus grande finesse puisqu'il s'agira de tout casser. Synchronisons nos montres. Une armure de combat ultra-sophistiquée sur le dos, une douzaine d'armes dans les mains (avec des mains de cette taille, vous avez raté votre vocation, c'est basketteur que vous auriez dû faire), vous allez mettre une joyeuse zone sur quatre planètes différentes avant que ne soit rassasiée votre soif de destruction. Histoire de souffler un peu de temps à autre, d'éponger le sang de votre visière, vous pourrez admirer de petits films FMV présentant un des personnages du jeu ou des informations sur le, euh, scénario.


TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR


TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR

SIMULATION

Emmenés par des locomotives telles que Transport Tycoon ou Theme Park, les simulations économiques ont le vent en poupe. On regrette en revanche l'absence d'authentiques simulateurs de vol...

Transport Tycoon s'est bien vendu ? Fort bien, ce n'est que justice, et voici du reste qu'un premier data-disk dédié lui est consacré. **World Editor**, c'est son patronyme, vous permettra donc de modeler vous-même le terrain, ajoutant un arbre ici, créant une rivière là. Si vous préférez un changement plus... radical, vous pourrez également transposer tout l'univers de T.T. sur la planète Mars ! Mais ce n'est pas tout, car il sera enfin possible à deux joueurs de s'affronter par voie de modem, je ne vous raconte pas le stress lorsqu'une ville lance un appel d'offres !

Restons dans l'univers du pognon et du kestananafout avec les premières images du second volet de la série Designer de **Bullfrog**, **Theme Hospital**. Comme dans son prédécesseur Theme Park, le but sera d'amasser la fortune la plus considérable possible, transformant sa ridicule petite cliniquette de départ en un gigantesque hôpital réputé dans le monde entier. De la construction à l'agencement de votre hosto en passant par sa spécialisation et direction, vous aurez un contrôle direct sur tous les éléments. Selon Bullfrog, de méticuleuses recherches ont été faites dans ces domaines afin que Theme Hospital soit le plus réaliste possible. Moins dur que Theme Park, ce serait possible s'il vous plaît ?

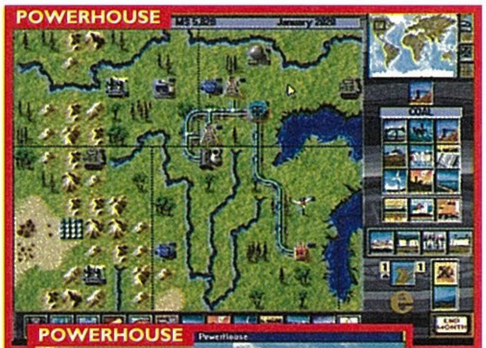
Pour poursuivre la série des univers impitoyâââbles, voici venir **PowerHouse** où vous dirigerez une industrie spécialisée dans la fourniture d'énergie. Il y a tout de même un mini-scénario, puisque l'action se déroule dans un futur où la Terre s'est considérablement appauvrie en ressources. Votre société ainsi que trois concurrents vont tenter de s'approprier les derniers gisements de l'une des neuf ressources restantes, ainsi que de les exploiter au mieux en investissant dans la recherche afin de construire des centrales toujours plus futuristes. Grâce à son graphisme S-VGA, ses séquences FMV et voix digitalisées, Power House pourrait être le meilleur produit jamais sorti chez **Impressions**.

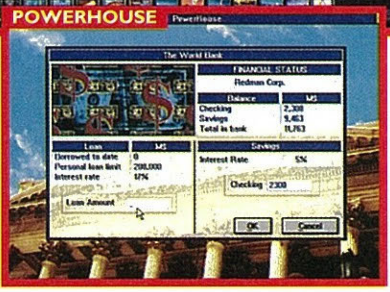
And now, for something completely different, a pinball simulation ! Mais pas n'importe laquelle puisque **Tilt** n'est rien de moins que le plus beau de tous les flippers sur micro que j'aie jamais vu dans ma misérable vie de testeur. Nous n'avons hélas pas pu voir tourner d'animations, ce qui nous laisse dans une cruelle expectative quant à la jouabilité de la chose, mais Dieu que c'est splendide ! On n'est de surcroît pas radin chez **Virgin**, puisque douze plateaux différents seront directement inclus dans le jeu, au lieu des malheureuses trois ou quatre unités (quand ce n'est pas une !) qui nous sont habituellement proposées. Pour couronner le tout, nous aurons droit à des musiques variées, du jazz au hard-rock, composées par le célèbre Tommy Tallarico (du "Tommy Tallarico Group"). Tout semble donc réuni pour que Tilt soit un superbe hit... s'il n'oublie pas d'être jouable !

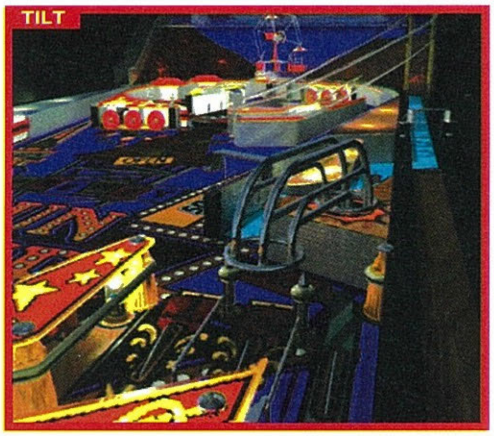
Cruel dilemne que celui que nous a posé **Core Design** durant l'ECTS ! D'humeur particulièrement guerrière, l'éditeur britannique prépare en effet sa reconversion sur PC avec bon nombre de titres dérivés des simulateurs. De l'hélico au char d'assaut, les prochaines productions Core emprunteront à la fois au monde des simus et à celui des jeux d'arcade. En tête de cette liste figure **Thunderhawk 2**, la suite du vieux hit de l'Amiga. Déjà sorti sur Mega-CD, T2 sera bien entendu amélioré pour son arrivée sur PC et CD-ROM. Le nombre de couleurs se voit ainsi rehaussé de 64 à 256 unités, et les ennemis, de sprites, sont devenus des objets à base de polygones. Enfin, le terrain au-dessus duquel vous évoluez est généré en fractales, et la compatibilité avec un casque de réalité virtuelle pour une meilleure sensation d'immersion.

THEME HOSPITAL


THEME HOSPITAL


POWERHOUSE


POWERHOUSE


TILT


TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

- Après Thunderhawk et Thunderhawk 2, voici venir Thunerhawk : New Frontier. Cette fois, les missions que vous allez effectuer vont l'être dans un futur proche, sur la Terre ou sur Mars. De quoi nous faire patienter en attendant "Thunderhawk et le trésor perdu" et "Thunderhawk en vacances".
- Toujours chez Core, ce sera cette fois un char d'assaut dont vous prendrez les commandes avec Shellshock. Si l'on ajoute un soupçon de films FMV et deux doigts de voix digits à un fond de vision subjective 3D, on obtient un cocktail assez proche de ce que devrait être Shellshock.
- Personne n'a une aspirine ? J'ai un peu la gueule de bois, moi.
- Novalogic s'apprête à sortir Werewolf vs Comanche, simulateur de combat d'hélicos. Si ce dernier ressemble plus à un data-disk qu'à une véritable nouveauté, il est bon de signaler qu'il prévoit enfin un mode multi-joueur (jusqu'à 8) sur modem ou réseau local. Werewolf russe ou Comanche américain, à vous de faire votre choix !
- Merci, ça va mieux.

TILT


THUNDERHAWK 2


THUNDERHAWK 2


STRATEGIE

Depuis l'aube des temps, depuis l'Apple 2 qui était très bien fourni dans ce type de logiciel, les jeux de stratégie ont toujours occupé une place un peu à part dans la micro ludique. Au vu des nouveautés présentées, le feu n'est pas prêt de s'éteindre...


DEADLINE


DEADLINE

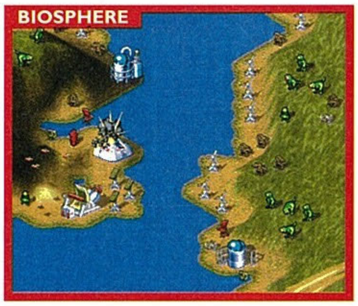

DEADLINE

Un groupe de terroristes se revendiquant de l'IPARETARAK/FIS/IRA (rayez la mention inutile) vient de donner l'assaut sur une gare/un aéroport/une ambassade (idem) et détient des otages au nombre desquels figurent Bill Clinton/Itzak Shamir/Mireille Mathieu (pareil). Leurs exigences sont inacceptables, puisqu'ils ne demandent rien de moins que la réintégration de l'OM en D1/la candidature de Delors aux présidentielles/que Lord Casque Noir se taise (össi) ! Il ne reste donc plus qu'un espoir, que nos petits gars du GIGN/SWAT/UAP parviennent à libérer les terroristes et neutraliser les otages. Ou le contraire, je ne sais plus, dans le doute, on n'a qu'à tuer tout le monde, on verra après pour les explications. Tous les alléchants scénarios décrits ci-dessus vous seront proposés dans la prochaine production **Millenium** appelée **Deadline**. Vous aurez bien sûr au préalable à sélectionner vos tireurs d'élite parmi les troupes disponibles, puis à étudier les dossiers qui vous seront remis par vos services secrets. Si le principe de ce dernier reste assez similaire à celui d'UFO, il comporte tout de même un certain nombre d'innovations. Tout d'abord, chacun des lieux sur lesquels vous enverront vos vingt missions successives sont complètement différents : complexes industriels, aéroports ou encore centre-villes, ce qui est toujours agréable. Mais le principal changement provient de ce que l'action se déroule en temps réel au lieu du système de tours habituellement associé à ce type de jeu. C'est là un facteur d'autant plus important que les vilains terroristes vous ont fixé un ultimatum très court pour accéder à leurs desiderata avant qu'ils n'éxécutent leurs otages. Ça y est, la voilà, la solution ! On n'a qu'à attendre qu'ils tuent tout le monde, comme ça, on n'aura plus que des ennemis en face, ça évitera les bavures !

Après les fusils d'assaut et les lance-roquettes, passons à présent à un autre type de guerre, bien plus pernicieux celui-là. **Bullfrog** nous prépare en effet un jeu de stratégie du nom de **Biosphere** dont l'action se déroule sur une autre planète. Quatre races aliennes s'y entre-déchiraient avant la venue des Voyageurs. Au faît de la technologie la plus moderne, ce peuple pacifiste força bientôt sous la menace les aliens à faire la paix et bannirent toute arme de la planète. Bonne nouvelle : une idée vous est venue, à vous le leader de l'une des quatre factions rivales : créer des races de mutants guerriers par le biais de manipulations génétiques, de véritables armes biologiques. Ainsi, vous pourriez librement lâcher vos créatures sur vos ennemis de toujours sans endosser la responsabilité des tueries. Mauvaise nouvelle : les trois autres ont eu exactement la même idée que vous ! À michemin entre le wargame et la simulation Divine (genre Populous), Biosphere sera un logiciel très attendu par toute la rédaction, soyez-en sûr.

Vous souvenez-vous des spots de pub télévisés sur le jeu de plateau **Atmosfear** ? On y voyait un personnage macabre avec un maquillage pourri lancer d'une prétendue voix d'outre-tombe assez grotesque des phrases comme "Je suis le maître des clés !" et "Oses-tu me défier ?". On pensait en être débarrassé définitivement, mais voici qu'il revient dans les adaptations Mac et PC CD-ROM de ce jeu qui mêlait adroitement plateau et bandes vidéo. Le but demeure toujours le même, à savoir la collecte avant les autres joueurs (jusqu'à six) des six clés du cimetière afin d'accéder enfin à "votre pire cauchemar". Ça, c'est une belle récompense, rien à dire, ils savent nous motiver chez **Time Warner** !


BIOSPHERE


BIOSPHERE


ATMOSFEAR


ATMOSFEAR

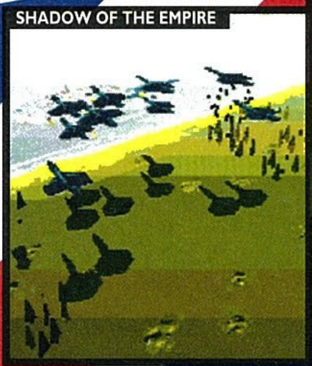

CIV NET

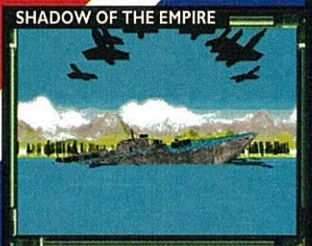


WORMS



WORMS


SHADOW OF THE EMPIRE


SHADOW OF THE EMPIRE

TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

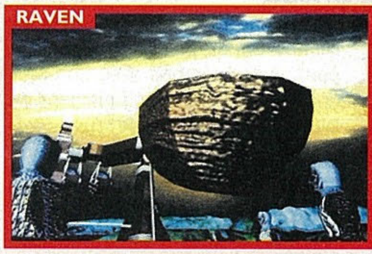
- Yyyyyyâââârrrrr ! Excusez-moi, je n'ai pu retenir un cri de joie devant ce qui s'annonce pour moi comme l'événement de l'année, rien de moins. En effet, **Civnet**, la version temps réel/multi-joueur de Civilization, devrait être prête pour le mois de mai, ce qui constitue pour les fanatiques de ce jeu (dont je suis) la meilleure nouvelle depuis un bon bout de temps. D'ailleurs, je lance d'ores et déjà un appel à toute la rédaction de Joystick : tous ceux d'entre vous qui veulent apprendre ce qu'est un vrai joueur de Civi sont les bienvenus pour prendre leur pâtée !
- Team17 met actuellement la dernière main à un jeu de stratégie sur Amiga (la version PC suivra) du nom de Worms. Dérivé de Cannon Fodder et de Lemmings, **Worms** vous propose de prendre le contrôle de vers de terre minuscules prêts à en découdre avec l'adversaire à coups de fusils à pompe, grenades, bazookas et que sais-je encore.
- L'éditeur teuton **Blue Byte**, quant à lui, annonce pour très bientôt la sortie de **Shadow of the Empire**, un wargame dérivé de la série des Battle Isle. Windows oblige, SOTE sera en S-VGA et permettra d'agencer toutes les fenêtres comme bon vous semblera. Enfin, grâce au mode "réseau", il sera possible à six joueurs de prendre part à un conflit.
- Enfin, **Microprose** s'apprête à ressortir son hit **Colonization** dans une version "Gold" sur CD-ROM. Cette dernière devrait inclure une encyclopédie de la colonisation du continent américain, ainsi que de la création des États-Unis d'Amérique.

La nouvelle société d'édition **Telstar**, déjà présente sur le terrain du jeu d'action avec Havoc, fait également une incursion dans le domaine des jeux de stratégie avec **Raven**. Dans la lignée des grands classiques des jeux micros tels que Jeanne d'Arc, Siege ou surtout Defender of the Crown, Raven est un wargame à forte connotation médiévale. Mais depuis la sortie des logiciels cités plus haut, la technologie a beaucoup évolué, ce dont devrait tirer parti cette nouvelle production Telstar. La meilleure définition que l'on pourrait donner de Raven – s'il fallait à tout prix l'étiqueter – serait sans doute celle de "premier simulateur de batailles médiévales tridimensionnel en temps réel". En tout, ce sont 25 scénarios différents en autant de châteaux-forts... bien défendus dont il va vous falloir vous rendre maître. Pour vous aider dans cette difficile tâche, vous disposerez de fantassins, archers et chevaliers mais également d'outils tels que des catapultes, béliers et autres. Les ordres passés à vos troupes le sont de manière individuelle ou collective, afin de vous éviter de répéter systématiquement les mêmes injonctions lorsque vous désirez envoyer un groupe d'hommes à un endroit précis. Créez plusieurs fronts, organisez des diversions, faites bon usage de vos espions et saboteurs, et peut-être aurez-vous le plaisir de voir céder la place forte visée. "Veni, vici, pilli et violi", comme on disait à l'époque.

RAVEN



RAVEN



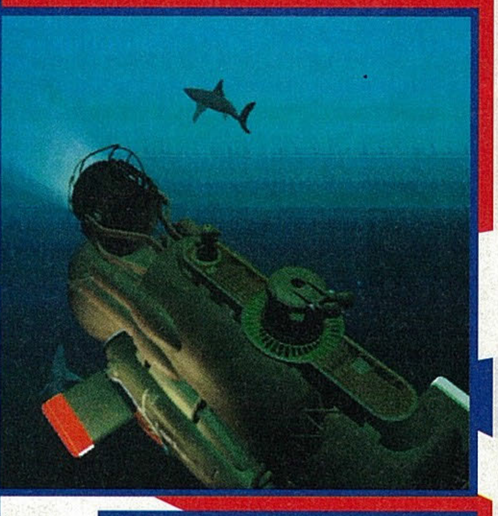
RAVEN

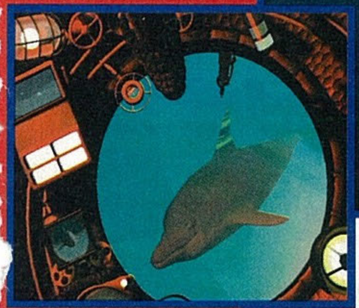


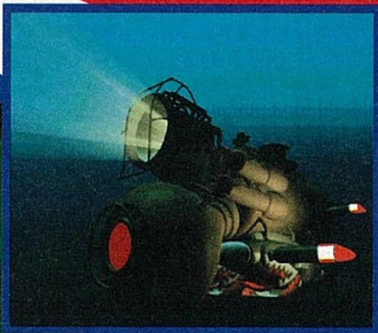
RAVEN













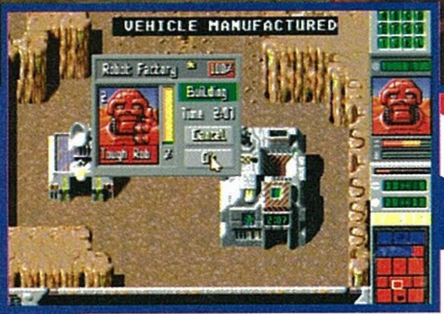


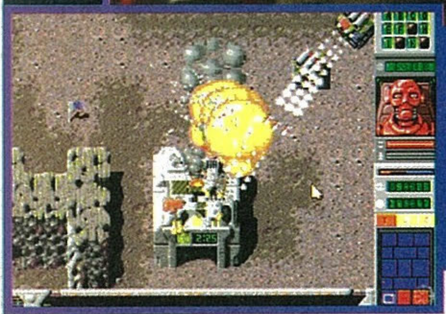
CREATION

Décidément, Bullfrog était vraiment de loin le plus prolifique de tous les éditeurs présents sur le salon ! Non contents de nous submerger de nouveautés, la dernière acquisition d'Electronic Arts semble de surcroît tenir bon nombre de futurs hits entre ses doigts. Le plus proche – temporellement parlant – d'entre eux se nomme Creation et semble vraiment promis à un bel avenir.

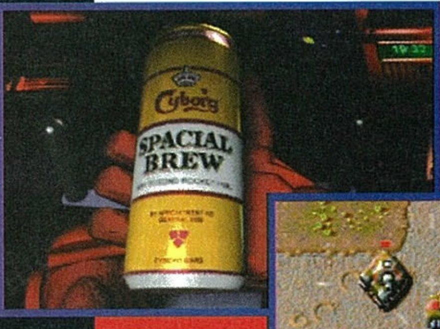
Après des dizaines d'années de guerres ininterrompues, notre planète est totalement dévastée, irradiée et polluée à l'extrême, toutes les créatures terrestres décimées. Seuls les océans offrent encore une protection relative, ce qui a permis à la faune et la flore aquatique de survivre aux grands cataclysmes. Afin de préserver les derniers représentants de ce qu'était la Terre, les hommes ont créé de toutes pièces une nouvelle planète dont la surface est entièrement recouverte d'eau dont ils se servent comme réserve naturelle. Creation était née. Bientôt, des évolutions virent le jour parmi les espèces de Création, soigneusement étudiées et répertoriées par les scientifiques humains. Aussi, l'apparition d'une nouvelle algue au fond des mers est-elle constatée sans grande surprise, du moins dans un premier temps. Car voilà, à l'abri dans leurs laboratoires, les savants ne se sont pas aperçus que pour les locataires de l'océan, ce nouveau végétal représentait un danger mortel ! En effet, elle agit sur eux comme un puissant narcotique, toutes les espèces qui y sont exposées en deviennent très rapidement dépendantes et perdent tout instinct de conservation, l'esprit monopolisé par une seule préoccupation : trouver encore de l'algue. "Et Dieu, dans tout ça ?", vous demandez-vous sûrement (ne niez pas, j'ai les preuves !). Eh bien justement, Dieu, c'est un peu vous dans Creation. Vous êtes en effet l'un des rares hommes, triés sur le volet, à avoir été nommé Gardien de Création : votre tâche sera donc de tenter de stopper la progression de l'algue maudite ainsi que de sauver les pauvres dauphins et autres orques "accros". Histoire d'envenimer encore un peu les choses, la découverte d'une nouvelle drogue sur Creation n'a pas laissé tout le monde insensible sur Terre, aussi pouvez-vous vous attendre à voir débarquer tôt ou tard des personnages guère recommandables... Vos seuls alliés sont votre sous-marin de poche, à bord duquel vous sillonnez les fonds marins, et quelques animaux n'ayant pas encore été frappés par le fléau. Techniquement, Creation devrait comporter bon nombre des caractéristiques habituelles d'un jeu Bullfrog, à savoir un univers 3D en vision subjective proche de celui de Magic Carpet, une gestion de la diffusion de lumière exceptionnelle (à une certaine profondeur, les eaux deviennent d'un noir d'encre, et il vous faut lancer des fusées éclairantes qui diffusent autour d'elles un halo de lumière très réussi), une animation fluide et un mode "multiplayer" en réseau. Mais ce qui demeure le plus étonnant dans l'état d'avancement actuel du soft, ce sont les animations des animaux qui vous entourent. Les poissons et mammifères marins vont et viennent sous vos yeux de la manière la plus réaliste qui soit, ondulant gracieusement dans les flots. Jamais nous n'avions vu de représentation de la vie marine aussi authentique, c'est le "Monde du silence" en direct sur votre moniteur !



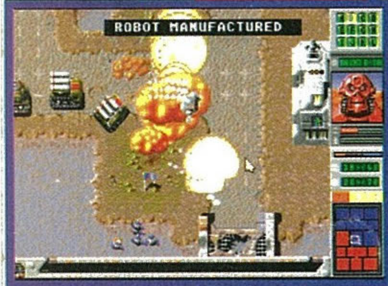


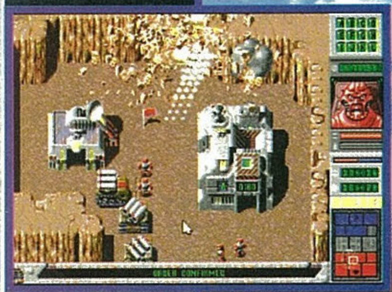


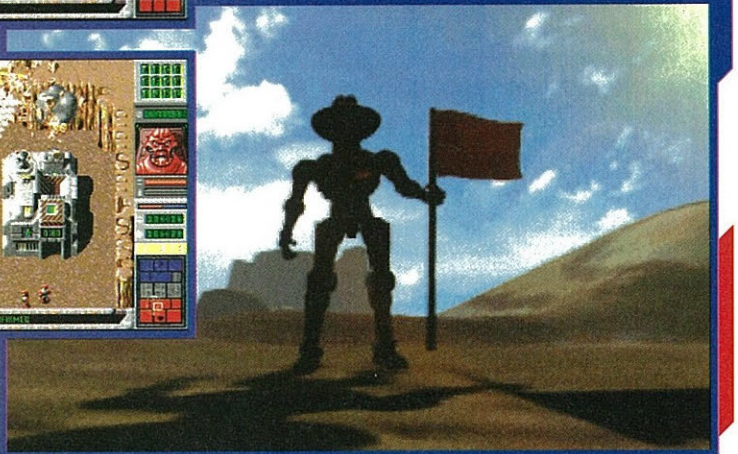












Z

Le nom des "Bitmap Brothers" évoque-t-il des souvenirs pour vous ? Si ce n'est pas le cas, c'est certainement que vous n'avez jamais possédé d'Atari ST ou d'Amiga de votre vie. Comment auriez-vous pu autrement oublier un patronyme aussi célèbre du temps de la grandeur des 16/32 bits ? Magic Pockets, Chaos Engine, la série des Speedball et autres Gods ont été autant de joyaux sur la couronne de l'Amiga et ont tous connu un franc succès. Mais il faut bien vivre, et les Bitmap ont dû bifurquer vers le PC pour ne pas sombrer avec Commodore. Après quelques adaptations de leurs meilleurs titres sur PC (une compilation regroupant Magic Pockets, Gods, Cadaver, Speedball 2 et Xenon 2 devrait à ce sujet sortir sur CD très bientôt), les figures de proue de l'éditeur britannique Renegade se lancent à présent dans le développement de titres spécifiquement prévus pour exploiter les PC et leurs indispensables périphériques CD.

Certes, les Bitmap ont déjà fait la preuve de leur virtuosité à maintes occasions, mais l'Amiga et le PC n'ont pas grand-chose en commun, et l'on pouvait légitimement craindre qu'ils ne perdent un peu de leur lustre sur Compatibles. La réponse à toutes ces questions existentielles arrive enfin sous la forme du premier jeu Bitmap sur CD-ROM : Z. Et croyez-moi, il y a là largement de quoi se rassurer !

Si vous aviez apprécié (et je sais que vous avez été nombreux dans ce cas) le génial Dune 2 de Westwood, alors vous allez bientôt être contaminé par le virus "Z", car ce dernier reprend la plupart des éléments de son prédécesseur. La seule différence résidant dans le fait que toutes lesdites caractéristiques ont été grandement améliorées pour l'occasion !

Le monde de "Z" est une lointaine galaxie, technologiquement bien plus avancée, comprenant cinq planètes aux conditions climatiques différentes (polaires,volcaniques, désertiques...). Chacune de ces planètes est divisée en cinq secteurs qu'il vous faut conquérir, ce qui nous amène donc à un total de 25 niveaux de difficulté croissante. Les armées des joueurs en présence sont composées d'un grand nombre de robots différents ainsi que de véhicules blindés divers tels que jeeps, chars légers, lourds, lance-missiles, et j'en passe et des meilleures. Les armes dont peut être équipée votre infanterie mécanisée sont elles aussi très variées, du "bête" fusil d'assaut à la mitrailleuse en passant par le bazooka, ce qui fournit au joueur un éventail conséquent de stratégies à mettre en œuvre (quelle unité aura le meilleur rendement dans telle situation, où placer ma mitrailleuse pour qu'elle contrôle la zone de terrain la plus large aux alentours ?). Attention, bien que robotisées, vos troupes n'en éprouvent pas moins des sentiments, certains de leurs acolytes n'hésitant pas à braver tous les périls si on leur en intime l'ordre, tandis que d'autres préféreront prendre la fuite si les rapports de force leur semblent par trop déséquilibrés.

Tel quel, Z semblerait déjà être assez réussi, mais ses concepteurs ont poussé le vice jusqu'à peaufiner encore davantage chaque détail, même parmi les plus infimes, pour s'approcher toujours un peu plus de la perfection. Ainsi le logiciel comporte-t-il, sur CD, une introduction réalisée sous 3D Studio de toute beauté qui vous conte l'arrivée sur une planète des deux robots placés aux commandes du transporteur de troupes. Comme je vous le disais précédemment, ces robots-là sont bien plus humains qu'on ne pourrait le croire et affichent notamment un penchant très prononcé pour la bière "Cuvée Spatiale". Leur commandant, un robot orné d'un couvre-chef datant de la guerre de Sécession, est lui aussi truculent en diable et ne perdra pas une occasion de vous invectiver copieusement. Au terme de chaque secteur de planète, que vous ayez gagné ou perdu la bataille, vous aurez droit à de nouvelles séquences de la sorte, la plupart étant très drôles, ce qui ne gâte rien.

Si vous avez joué à Dune 2, vous vous souvenez sans doute combien était pénible la répétition des commandes lorsque vous désiriez acheminer plusieurs pièces au même endroit. Ici, comme sur le Finder des Macintosh, il vous suffit de définir à la souris la zone dans laquelle se trouvent toutes les unités concernées, l'ensemble étant alors géré comme une entité à laquelle vous n'avez qu'un seul ordre à donner. Même si vous oubliez l'un de vos hommes dans un coin du secteur, ce dernier ne restera pas stupidement en place mais, sans nouvelles de vous, finira par prendre des initiatives personnelles. Les combats entre unités sont vraiment très spectaculaires, et chaque explosion donne lieu (sur ordinateurs puissants) à de multiples débris s'égayant dans tous les sens, y compris vers vous à l'aide de rotations et autres zooms de sprites.

Voilà, vous commencez maintenant à en savoir plus sur ce jeu qui s'annonce vraiment passionnant. Nul doute que ce bref survol vous a mis en appétit ! Ne vous en faites cependant pas, nous vous reparlerons très probablement bientôt de Z dans une preview plus avancée, je vous y donne rendez-vous.

Peu de choses en vérité à l'ECTS dans ce style de jeu très particulier qu'est le jeu de réflexion, si ce n'est le retour de Pajitnov et une version de Lemmings assez surprenante. Il est vrai qu'il s'est toujours agit d'un genre quelque peu marginal, il n'est donc rien là que de très logique.

LEMMINGS 3D

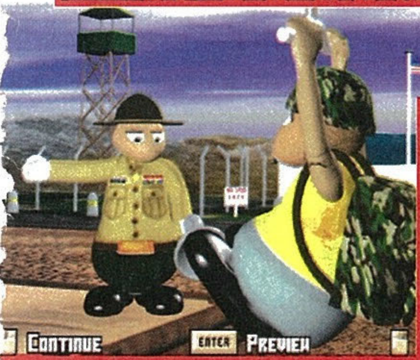


LEMMINGS 3D



LEMMINGS 3D







LEMMINGS 3D

REFLEXION

Lorsque Claude, rédacteur en chef de Joystick, et votre serviteur sommes arrivés sur l'immense stand Sony/Psygnosis de cet ECTS, quelle ne fut pas notre surprise de voir à nouveau les Lemmings représentés ! Certes, Lemmings est le jeu le plus vendu de tous les temps par cet éditeur, culminant, entre toutes ses versions, à plusieurs millions d'exemplaires. Mais à Joystick, des Lemmings, on en a vraiment ras la couenne ! Du moins, c'est ce que nous pensions, car alors que nous nous apprêtions à mettre le feu au stand (enfin, moi j'étais chargé du sabotage, Claude s'occupant pour sa part de délivrer les hôtesses du stand des flammes), surgit une attachée de presse essoufflée qui se précipita vers nous en hurlant "Non, arrêtez, je vous jure, cette fois, c'est VRAIMENT différent de toutes les autres versions !". Et à notre surprise toujours croissante, nous nous aperçumes qu'elle n'avait pas menti. Certes, Lemmings 3D reprend le principe de ses prédécesseurs, à savoir de stupides petits animaux marchant en ligne droite à moins que l'on ne leur intime d'autres ordres, des portes de sortie vers lesquelles il faut les acheminer et des dangers disséminés sur leur route. Mais la belle, grande et authentique nouveauté est dans le titre : la 3D ! Explication : en lieu et place de DMA Design Games, les habituels géniteurs de la série de Lemmings passés entre-temps chez BMG, ce sont ici de nouveaux développeurs rassemblés sous le nom de Clockwork Games qui ont réalisé Lemmings 3D. Et ils n'ont pas fait les choses à moitié ! Il est en effet maintenant possible de se déplacer librement, de voler dans les airs afin d'observer la longue marche des rongeurs bipèdes sous tous les angles. L'univers du soft est donc représenté entièrement en 3D texturée (certaines textures sont même animées !) et ombrée, à la manière d'un Descent, mais avec des décors bien plus variés. Le moteur 3D programmé pour l'occasion semble excellent, comparable qualitativement à celui qui a rendu les programmeurs d'id riches avec Doom. Chez Clockwork, on annonce pas moins de 882 objets mappés présents simultanément, pour un total de 1 200 polygones ! Alléchés par ce que nous avions vu, nous sommes donc allés voir Clockwork Games pour en apprendre encore davantage. Voici donc un succinct résumé de cet entretien exclusif :

INTERVIEW GREG DUDELL & DAVE DYETT

(PSYGNOSIS) (CLOCKWORK GAMES)

Joystick : De qui est venue l'idée de faire un Lemmings 3D ?

Greg Dudell : De moi, plus ou moins. Clockwork avait développé un moteur 3D pour nous et nous en étions encore à nous demander ce que nous allions en faire. Ça a duré quelques semaines ainsi, puis un jour, lors d'une réunion, j'ai avancé, mi-figue, mi-raisin, que nous n'avions qu'à en faire un Lemmings. Tout le monde a trouvé l'idée excellente et c'est ainsi que tout a commencé.

Joy : Ne pensez-vous pas que les joueurs commencent à saturer un peu sur les Lemmings, n'avez-vous pas vu là une opportunité de relancer la machine pour un nouveau tour ?

G.D : Il est vrai que nous aurions été inquiets si ce nouvel épisode n'était pas si différent des autres. Mais avec la 3D, nous n'avions plus de soucis à nous faire. Ce soft est vraiment conçu comme un logiciel 3D, certaines des énigmes sont impossibles à réaliser en 2D.

Dave Dyett : Je ne crois pas que le public se soit lassé des Lemmings. Il n'y a qu'à voir le nombre de gens qui se bousculent sur notre stand pour voir Lemmings 3D pour le comprendre ! Depuis que nous avons annoncé la sortie du logiciel, l'ensemble de la presse nous a contactés pour essayer d'en obtenir des previews.

Joy : Retrouve-t-on certains niveaux du premier épisode dans Lemmings 3D ?

D.D : Nous avons effectivement reconstitué certains anciens niveaux en 3D pour l'occasion.

Joy : Qu'allez-vous faire maintenant ? Un Lemmings en réalité virtuelle ?

G.D : Il est amusant que vous me posiez la question, car j'étais justement chez Forte pour superviser le VFX1, et je pense que nous allons nous laisser tenter par leur kit de développement !

Joy : Une dernière question : si l'on quantifiait l'évolution des jeux vidéo micro sur une échelle allant de 1 à 10, à quel stade pensez-vous que nous en serions aujourd'hui ?

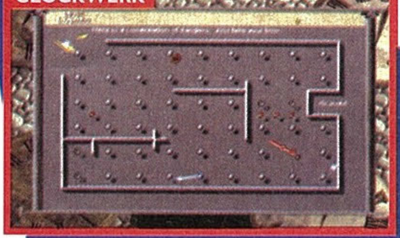
G.D : 3, je pense.

Joy : Merci.

LEMMINGS 3D



CLOCKWERK



CLOCKWERK



TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

- À tout seigneur, tout honneur, c'est le roi du jeu de réflexion, Alexeï Pajitnov soi-même, qui ouvre cette catégorie avec son nouveau soft intitulé Clockwerx. Peu d'informations ont filtré quant à ce jeu, si ce n'est qu'une foule de mécanismes bizarres impliquant des aiguilles de montre seront impliqués. Le but sera d'agencer les aiguilles dans un sens donné, et cela à temps pour sauver l'univers (sic). Enfin bref, voilà des écrans pour satisfaire votre curiosité.

- Attention, la lecture de ce télex est déconseillée aux personnes âgées ou affligées de faiblesses cardiaques : 21st Century prépare un jeu qui... attention... n'est PAS un flipper ! On reste tout de même dans les boules, puisque Ballpark vous propose de tenter d'en diriger une floppée vers les sorties d'un labyrinthe à l'aide de mutations successives que vous pouvez leur ordonner. Attendons les premières previews pour savoir ce que donnera ce curieux mélange de Lemmings en 3D isométrique et de Furry of the Furries.

TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

SPORT

Il y a les sportifs sur un terrain, et puis les sportifs en charentaises. Mais il existe une troisième catégorie : les sportifs interactifs et multimédia. À en juger par ce que nous avons vu, ils ne sont pas prêts de s'éteindre.

ROLLCAGE



ROLLCAGE



RALLY CHAMPIONSHIPS



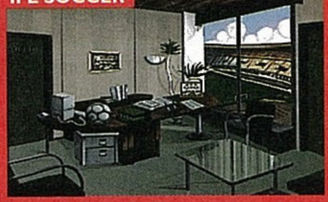
RALLY CHAMPIONSHIPS



PETE SAMPRAS TENNIS 96



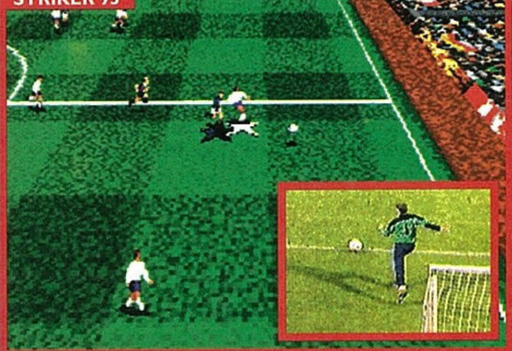
IFL SOCCER



BRETT HULL'95 CD



STRIKER'95



Une fois n'est pas coutume, je vais tenter de faire un petit plaisir à mon ami Lord Casque Noir en ouvrant cette catégorie avec le type de simulation sportive qui lui est le plus cher : la course auto. Tout cela grâce à **Team17**, dont la prochaine course à sortir portera le nom de **Rollcage**. Comme vous pouvez le constater d'après les photos d'écrans, il s'agit là d'une course de voitures intégralement réalisée en 3D mappée et ombrée à l'aide d'algorithmes de Gouraud. Ce que l'on voit moins en revanche, ce sont ses performances techniques en termes de rapidité et de fluidité d'animation. Team17 a pour l'occasion développé un moteur flambant neuf, pour lequel il revendique des performances proprement époustouflantes ! D'après les estimations de ses géniteurs, Rollcage conservera une bonne vitesse sur 486/33, à 15 images/seconde, tandis qu'un Pentium 100 vous permettra d'arriver au stupéfiant total de 70 images par seconde ! Avec 10 véhicules différents et pas moins de 20 circuits sur l'herbe des parcs, dans des canyons ou d'antiques ruines, et enfin ses possibilité de connexion à plusieurs en réseau, voilà un soft qui promet d'être sympathique.

Toujours dans les sports mécaniques, mais plus réaliste cette fois, voici **Rally Championships** de chez **Flair Software**. Comme le titre vous le laisse deviner, il s'agit donc ici de réaliser dans vos bolides les meilleurs temps possibles sur des surfaces aussi délicates que la neige ou la terre battue et dans des conditions climatiques parfois difficiles. Parmi les atouts, on dénombre des véhicules précalculés sous de nombreux angles ainsi que des digitalisations de vraies voitures de rallye en guise de bruitages. Assez réussi graphiquement, Rally Championships souffre cependant pour l'instant d'un scrolling saccadé et d'une animation un peu lente. Il va donc falloir, pour les programmeurs de Flair, optimiser un peu tout cela avant la sortie définitive du logiciel, le succès sera sans doute à ce prix !

D'un petit saut de ligne, passons à présent de la terre battue des pistes africaines à celle, un peu moins maltraitée, des courts de tennis. **Codemasters** a en effet décidé d'adapter la suite de l'un de ses meilleurs hits sur Megadrive, Pete Sampras Tennis, sur PC. Cette nouvelle mouture portera pour nom **Pete Sampras Tennis '96** et comportera de nombreuses améliorations telles qu'une sélection variée de surfaces de jeu, des joueurs aux caractéristiques précises en termes de rapidité, de puissance et d'agilité ainsi que des "coups spéciaux" (!!!) aussi secrets que dévastateurs. Enfin, un mode "entraîneur" vous permettra de revoir vos matches au magnétoscope, agrémentés de commentaires et conseils de votre manager sur les coups qu'il aurait été plus judicieux de jouer.

Après les voitures, **Team 17** s'attaque à la simulation de management d'équipe de football (ouf ! qu'est ce que c'est long comme classification, il faudrait trouver un truc plus court. Proposition : une simulation de Luis ?) avec **IFL Soccer**. Programmé par Roger Womack, un spécialiste anglais de la simulation de managem... pardon, la simulation de Luis, mais par voie postale, ce soft devrait donc être des plus réalistes. En tout cas, avec 16 championnats nationaux représentés, on ne pourra pas lui reprocher de ne pas être suffisamment exhaustif ! Reste la question éternelle : les matches eux-même seront-ils réussis ?

Du ballon pas laid au palet bas et long, voici la dernière simulation sportive en date d'**Accolade**, **Brett Hull Hockey '95**. Brett Hull est l'un des caribous, pardon, des joueurs les plus célèbres de tous les temps dans la National Hockey League. Il vient même récemment d'entrer dans le cercle très fermé du "Club des 50/49" réunissant tous les joueurs ayant réussi à marquer 50 buts en 49 matches. Mais là n'est pas la seule licence acquise par Accolade pour l'occasion, puisque les quarts-temps des matches de Brett Hull seront agrémentés de films FMV retransmettant les commentaires à chaud d'Al Michaels, commentateur de hockey célèbre outre-Atlantique. Les fans de statistiques devraient être comblés puisque ce logiciel contiendra dans sa base de données plus de 600 célébrités "hockeyistiques" (si, ça existe !) avec chacun ses caractéristiques propres.

Nous ne pouvions clore cette rubrique sans évoquer la moindre simulation de football, genre habituellement toujours très bien représenté dans la catégorie "sport". Heureusement que **Rage Software** était là avec sa énième mouture de Striker nommée cette fois **Striker '95**. Vous avez remarqué ? Lorsqu'ils nous sortent une suite de jeu à succès, les éditeurs ne disent plus "Shmurtz III" ou "Bidule IV" mais "Schmurtz '95 ou '96". C'est pas bête, cela évite au quidam moyen de se dire au bout du 8e ou 9e épisode que tout cela commence un petit peu à sentir le réchauffé. Pour en revenir à nos moutons, pardon, nos joueurs en short, sachez que Striker '95 comportera, sur la version CD-ROM, de multiples séquences FMV venant rythmer le cours du match ainsi que des commentaires 'live' de l'ex-joueur, néo-commentateur TV, mais roux et Écossais de toujours Andy Gray. Des chiffres ? Trois cents équipes nationales et de club, plus de 5 000 joueurs différents. Et un ballon.

TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

- Le doublé FA Cup/championnat réalisé par Manchester Utd durant la saison 93/94 a donné l'occasion à son grand acquéreur de licences devant l'éternel, **Krisalis**, de nous concocter une nouvelle simulation de football. Principale innovation apportée à la série par **Manchester Utd, The Double** : un angle de vue désormais en 3D isométrique.



TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

AVENTURE

Petit recul des jeux d'aventure pour cet ECTS, puisque l'on n'en dénombrait que cinq nouveaux au lieu des sept présentés au CES de Las Vegas. Pas de panique cependant, il n'y a pas le feu à la Tamise.

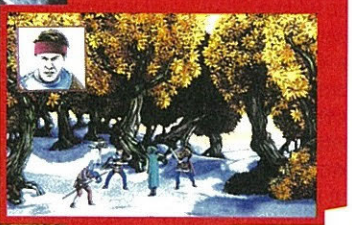




DUNGEON KEEPER

FABLE





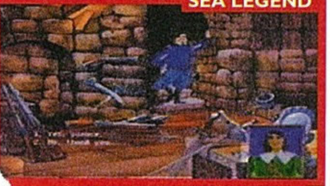
DAMOCLES







SEA LEGEND



SWAGMAN



Décidément, **Bullfrog** est vraiment présent sur tous les fronts ces temps-ci, puisque nous retrouvons également ici une de ses productions. Ce que cet éditeur peut être agaçant ! À toujours façonner ses jeux en empruntant tel point à tel style de soft, telle autre caractéristique à un autre genre, on se retrouve à l'arrivée avec des jeux qu'il est impossible de faire rentrer dans telle ou telle catégorie. C'est notamment le cas de **Dungeon Keeper**, que j'ai fini par ranger sous la bannière "aventure" après de longues hésitations. À la genèse de ce logiciel, un constat effectué par Bullfrog : "si le jeu de rôle est un genre qui semble faire la part belle à l'imagination et offrir un nombre de possibilités infini, il est manifeste que les adaptations micro piétinent depuis quelques temps déjà, les dernières vraies innovations ayant eu lieu durant les années 80. Nous avons décidé d'innover réellement, de faire renaître les jeux de rôles sur micro". Comment s'y sont-ils donc pris ? Eh bien, tout simplement en inversant complètement les rôles. Habituellement, le joueur incarne dans un JDR un aventurier pénétrant le domaine d'une entité maléfique, ramassant des trésors, tuant les créatures du maître des lieux et évitant les pièges. Avec Dungeon Keeper, vous allez pouvoir assumer le rôle du grand méchant, celui à qui appartient le domaine. Votre tâche sera donc de rallier sous votre bannière les monstres les plus terrifiants possibles, de définir des trappes astucieuses, en un mot, de préparer vos souterrains pour l'assaut que ne manqueront pas de lui donner de téméraires héros. Chaque héros tué accroît vos pouvoirs, tandis que la défaite d'un de vos lieutenants la diminue. Côté technique, les souterrains seront représentés en 3D, vous permettant de les scruter sous toutes leurs coutures en vision subjective ou éloignée, avec force zooms et rotations. C'est maintenant une constante chez Bullfrog, les effets de lumière sont particulièrement bien rendus, et il vous est possible de définir la place ainsi que l'intensité lumineuse de chaque torche scellée au mur.

Restons quelque peu dans le domaine de l'heroic-fantasy avec un jeu d'aventure du nom de **Fable** (titre provisoire) en provenance de chez **Telstar Electronic Studios.** Le scénario de cette aventure est des plus sombre : la Terre est depuis des millénaires sous le joug des Mecubarz, race extraterrestre très avancée. Un complot pour tenter de renverser ces derniers est organisé, mais il échoue et les quatre conspirateurs sont exécutés. En représailles finales, les Mecubarz confient la direction de la planète à quatre entités particulièrement sauvages. Votre but sera de sillonner les quatre secteurs de votre planète (les terres de brouillard, d'ombre, gelées et enfin la forêt sous les mers) pour tenter de vaincre chacun des gardiens tyranniques. La particularité la plus notoire de Fable est de réunir des artistes parmi les plus talentueux du monde français de l'édition, tels que Philippe Derambure (programmeur BAT 1et 2) ou Claude Akriche (programmeur Pick and Pile, Iron Lord) ainsi qu'un animateur professionnel du nom de Jacques Muller qui a déjà travaillé sur des productions de l'envergure de "Qui veut la peau de Roger Rabbit ?" (le dessin animé dont le titre appelle la contrepèterie de tous ses vœux). À suivre, donc !

Si vous êtes assez vieux pour avoir connu l'époque bénie qui voyait s'affronter les micros bon marché, j'ai nommé l'Atari ST et l'Amiga, nul doute que le nom de **Damoclès** allume une petite diode rouge quelque part dans les méandres de votre cerveau. Programmé par Paul Woakes, ce logiciel fut certainement l'un des plus réussis qu'aient jamais connu les 16/32 bits. Or, voici que Psygnosis vient de réveiller Paul, après des années passées en hibernation dans un caisson de surgélation, pour le remettre à l'ouvrage sur l'adaptation à destination des PC équipés de lecteurs de CD-ROM. Pour ceux d'entre vous qui ne s'en souviennent pas, il s'agit donc de tenter de sauver votre système solaire qui est sous la menace d'une comète tueuse, du nom justement de Damoclès. On retrouvera donc avec plaisir, dans cette nouvelle version, l'environnement entièrement 3D et la résultante liberté de mouvement qui ont fait la fortune de son prédécesseur. Mais cette fois-ci, les objets ne seront plus seulement bêtement représentés en faces pleines, mais feront également force usage de techniques telles que le mapping, l'ombrage et autres techniques auxquelles vous êtes maintenant accoutumés. Le système Gamma, au sein duquel vous évoluez, ne comptabilise à présent pas moins de 9 planètes et 19 lunes à explorer, avec des dizaines de personnages à contacter, des centaines de bâtiments et bien sûr tout un tas de véhicules dont vous allez pouvoir prendre les commandes (hovercrafts, limousines, vaisseaux de poche...). Signalons pour terminer que la bande sonore de ce Damoclès new-look devrait être de qualité, puisque les thèmes y seront interprétés par un authentique orchestre symphonique dont les services ont été utilisés pour l'occasion. Nostalgie, quand tu nous tiens...

Avec **Swagman**, **Core Design** renoue avec la tradition des jeux d'aventure/action en fausse perspective qui ont tant fleuri sous le règne des 16/32 bits. Vous y interprèterez le rôle d'un personnage évoluant dans un monde étrange rempli d'ennemis avec pour mission de délivrer la "Mouche de Rêve" (sic) et ses "vols de rêve" (re-sic) de l'emprise du terrible Swagman ("l'ouvrier", rere-sic) et ses Terreurs de la Nuit (rerere-sic). À noter que si le concept du jeu peut paraître un peu vieillot, il n'en va pas de même de sa réalisation puisque tous les sprites et objets de Swagman ont été dessinés sur station Silicon Graphics avant d'être traduits dans les résolutions PC, mais en 24 bits, soit 16 millions de couleurs, tout de même !

TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

- **Club Dead** est un jeu en cours de réalisation chez **Viacom Newmedia**. Vous y incarnez un cyber freak qui croupissait en prison lorsqu'une corporation du nom de Metacorp l'en tire. Club Dead fait partie de ces jeux vraiment magnifiques dont on se demande s'ils seront suffisamment interactifs pour être intéressants.
- **Océan** de son coté, effectue un retour aux sources en préparant un logiciel du nom de **Sea Legend**. À première longue vue, il semble qu'il s'agisse là d'un remake du célèbre Pirates ! de Microprose, car SL vous proposera lui aussi d'incarner un aventurier des flots durant toute sa carrière. Mélange de navigation et combats en 3D, de duels à l'épée et de stratégie.

TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

3DO

Ça ne se bouscule pas beaucoup au portillon 3DO ces temps-ci, c'en serait presque inquiétant. Pourtant, de nombreux produits sont annoncés, mais pour en voir la moindre parcelle... Il semble bien qu'il devienne maintenant urgent qu'arrive le M2.


STARFIGHTER 3000



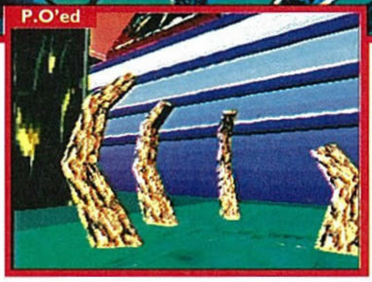
STARFIGHTER 3000

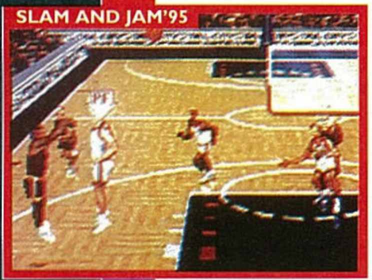

STARFIGHTER 3000

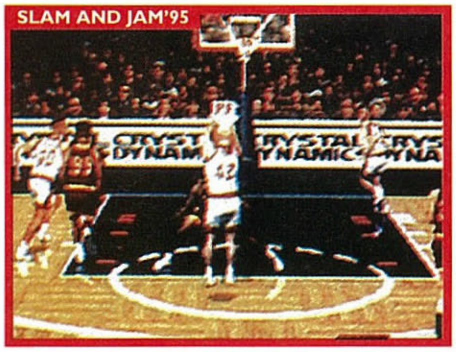

STARFIGHTER 3000


P.O'ed


P.O'ed


P.O'ed

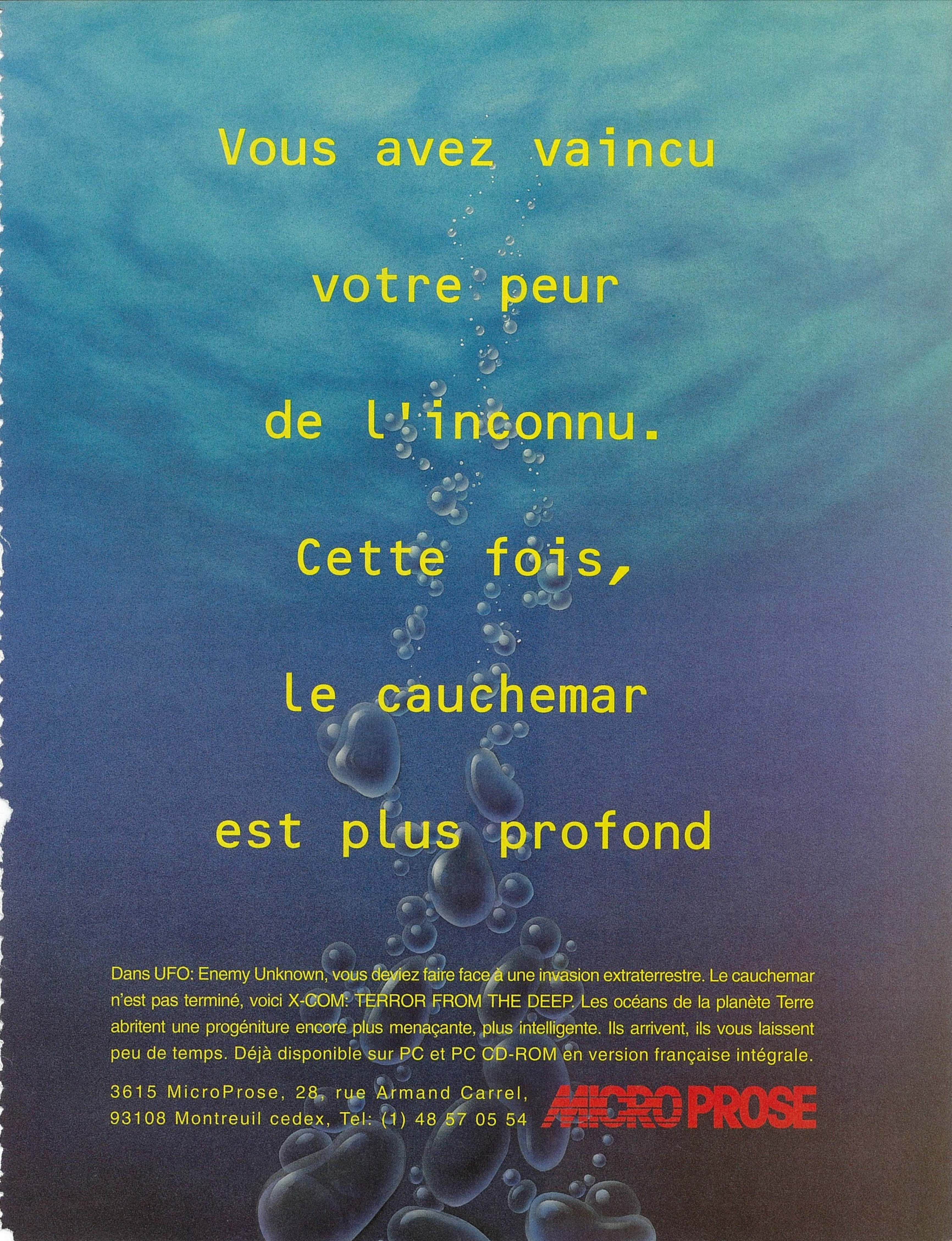

SLAM AND JAM'95


SLAM AND JAM'95

Heureusement, si peu de titres dédiés 3DO étaient présentés à l'ECTS, la qualité, elle, était au rendez-vous. **Krisalis** pourrait en témoigner, lui qui après un Soccer Kid très moyen, réussit enfin l'examen de passage avec **Starfighter 3000** (titre provisoire). Dans ce nouveau soft, vous prendrez les commandes d'un chasseur ultra sophistiqué (rappelez-moi de me faire une macro pour écrire "chasseur-ultra-sophistiqué") et devrez combattre durant une bonne centaine de missions avant d'en voir le bout ! Le scénario de Starfighter 3000 se déroule en... 3037 (vous y avez cru ?), alors que les jeux télévisés ont remplacé les guerres sur la Terre. Chaque chaîne de télévision se choisit un champion parmi son audience et l'envoie combattre contre ceux des chaînes concurrentes, le tout étant bien évidemment retransmis en direct. Tiens, voilà qui me rappelle quelque chose... Mais peu importe le prétexte, l'essentiel est que vous deviez, à bord de votre engin de mort, affronter les défenses ennemies, au sol et dans les airs. Plus vous détruirez d'installations, meilleur sera l'audimat et plus vous gagnerez d'argent, ce qui vous offrira l'opportunité d'acheter un vaisseau plus puissant, à l'aide duquel vous détruirez encore plus d'ennemis, etc. Bien que l'on n'en soit à l'heure actuelle qu'au stade de la preview, je puis d'ores et déjà vous dire que l'animation de ce logiciel est à mourir de bonheur, même lorsque l'on passe à côté d'objets aussi volumineux qu'une montagne. Tenez, une telle fluidité, on n'avait pas vu cela depuis Total Eclipse ! Mais ici, on jouit d'une totale liberté de mouvement, au contraire du sus-nommé qui ne permettait de se déplacer qu'au sein de parcours prédéfinis.

Changeons totalement de registre sans pour autant quitter le domaine des probables futur hits avec **Slam and Jam '95**. **Crystal Dynamics** n'en est certes pas à son coup d'essai sur 3DO (du reste, son président n'est autre que David Morse, l'un des créateurs des architectures de l'Amiga, de la Lynx et... de la 3DO !), et je puis vous dire que chaque jour d'expérience acquis dans la maîtrise de cette machine se constate dans Slam n' Jam '95. D'après Scott Steinburg, directeur du marketing pour C.D., "nous amenons la 3DO à son extrême limite avec ce soft, rien de comparable n'a jamais été fait dans ce domaine". Langue de bois ? Peut-être, mais pour avoir eu l'occasion d'y jouer une poignée de minutes, il nous a réellement semblé que ce logiciel était de la race des plus grands. La comparaison avec FIFA Soccer s'impose inévitablement à l'esprit lors d'une partie de Slam n' Jam '95. Même gestion tridimensionnelle du terrain, mêmes mouvements de caméras, sprites zoomés (jusqu'à 50 % de la taille de l'écran !) remarquablement détaillés, cette nouvelle simulation sportive semble bien être le FIFA du basketball. Comme il se doit, le logiciel est de surcroît enrichi d'une base de données conséquente où sont logées toutes les plus grandes équipes du basket professionnel américain, chaque joueur ayant ses caractéristiques propres. La cerise sur le gâteau, c'est l'ambiance sonore très fidèle, des exclamations de la foule au couinements des semelles sur le parquet ! Enfin, la plupart des actions sont commentées en direct (et en voix digitalisées) par Van Earle White, dont la voix suave s'entend habituellement sur CNN). Plus réaliste, tu meurs !

Le troisième et dernier logiciel de cette (trop courte) sélection est une tentative de remake de Doom qui se nomme **P.O'ed**. Pour tous ceux d'entre vous qui se demanderaient ce que peut bien vouloir dire ce titre sibyllin, sachez qu'il s'agit là de l'abréviation de l'expression argotique américaine "Pissed Off", qui signifie "très énervé". Attention, il ne s'agit pas là d'une expression très distinguée, n'allez surtout pas l'employer à tout bout de champ la prochaine fois que vous vous rendrez à une Garden-party, vous ne feriez qu'attirer sur vous des regards courroucés ! Très énervé, donc, et il faut bien reconnaître que ce qualificatif convient assez bien au héros du jeu, c'est-à-dire vous. Vous êtes le cuisinier de bord d'un vaisseau de transport de Marines se rendant sur une planète alienne. Pas de bol, les habitants de la planète en question vous ont préparé un accueil plutôt chaleureux et vous vous retrouvez très vite seul survivant, planqué que vous étiez dans un placard de la cuisine. Mais maintenant que vous êtes seul sur une planète hostile, il va bien falloir que vous preniez votre destinée (et votre arme la plus dévastatrice) en main. Détail rigolo, les extraterrestres ont une apparence assez particulière sur cette planète, puisque les uns ressemblent fort à des femmes nues (assez moches, d'ailleurs) tandis que les autres sont... des fessiers géants ! Vous allez donc arpenter les bases ennemies, à pied ou en jetpack, à la recherche de la porte de sortie. Et n'oubliez pas : morts aux culs !



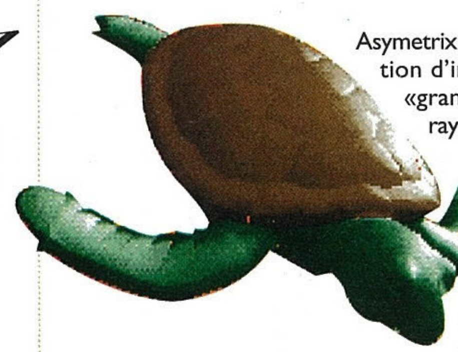
Vous avez vaincu
votre peur
de l'inconnu.
Cette fois,
le cauchemar
est plus profond
Dans UFO: Enemy Unknown, vous deviez faire face à une invasion extraterrestre. Le cauchemar n'est pas terminé, voici X-COM: TERROR FROM THE DEEP. Les océans de la planète Terre abritent une progéniture encore plus menaçante, plus intelligente. Ils arrivent, ils vous laissent peu de temps. Déjà disponible sur PC et PC CD-ROM en version française intégrale.
3615 MicroProse, 28, rue Armand Carrel,
93108 Montreuil cedex, Tel: (1) 48 57 05 54
MICROPROSE

SYLVAIN SIMONEAU



POUR LES DÉBUTANTS ET LES FAINÉANTS: 3D F/X

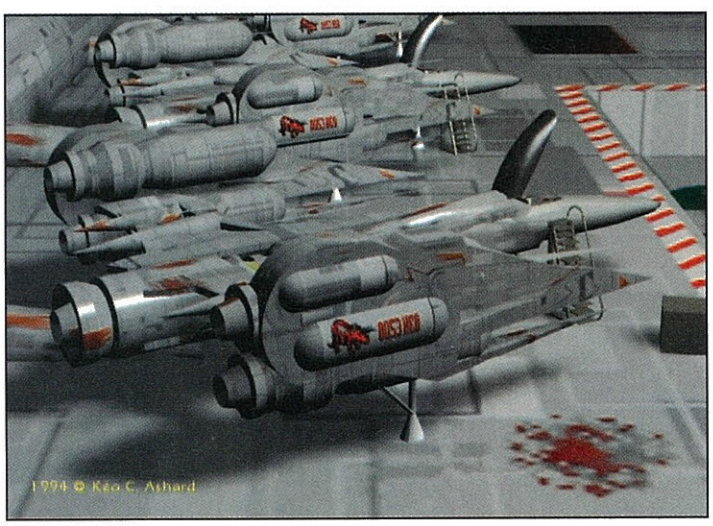
**Bienvenue dans cette nouvelle rubrique consacrée à l'image de synthèse, au morphing, à la retouche d'images et effets spéciaux graphiques en tous genres.
Ce mois-ci, les nouveaux logiciels de 3D sous Windows accaparent le devant de la scène.**



Asymetrix vient de concocter un logiciel de création d'images de synthèse à l'intention du «grand public». 3D F/X est un logiciel de ray tracing extrêmement simple d'emploi. Si vous êtes rompu aux techniques de modélisation et de rendu, passez votre chemin, vous risquez de rester sur votre faim. 3D F/X s'adresse en premier lieu aux débutants : pour ne citer qu'un exemple, une de ses fonctions crée automatiquement une scène en fonction des paramètres indiqués. De manière générale, le logiciel a su se débarrasser des options superflues à une première approche de l'image de synthèse. Il ne sera donc pas possible de créer ses objets, ni d'appliquer différents types de mapping (sphérique ou cylindrique), encore moins de simuler différents types de lumière tels que des spots, des rampes de néon, etc.

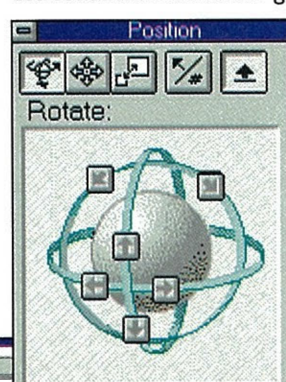
Ce logiciel est le premier du genre à fonctionner intégralement en «drag & drop» ; il suit en cela les traces de Visual Reality. L'espace de travail est constitué d'un espace de visualisation, d'une fenêtre listant les composants de la scène (lumières, objets, etc.), et d'un catalogue où les composants disponibles sur le disque dur sont représentés graphiquement. On clique sur un objet du catalogue, on le dépose dans la scène, et on recommence pour les textures, éclairages, chemins d'animation, etc. Les fainéants apprécieront la simplicité des opérations.

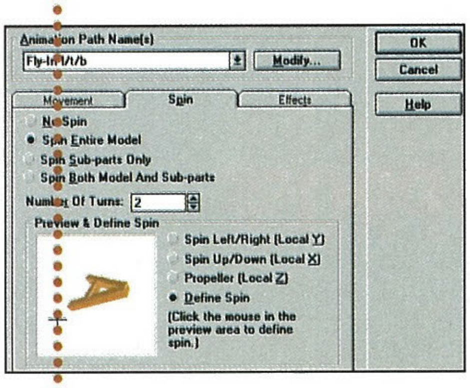
Le logiciel d'Asymetrix est fourni sur CD-ROM ou disquettes. Le premier support regorge d'objets (heureusement, on ne peut créer que des primitives, des formes géométriques !), d'images, de textures, d'éclairages, d'animations, de scènes, tous prédéfinis.

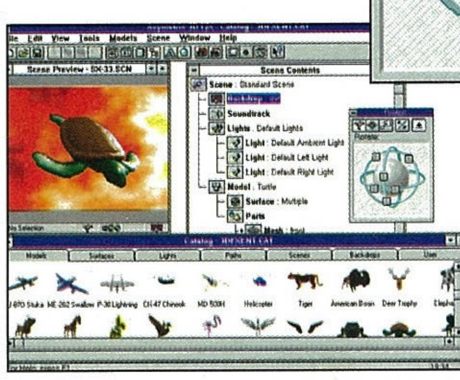


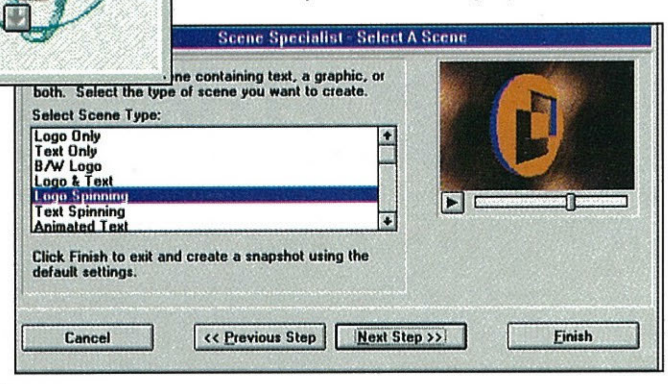
Élaboration d'une scène

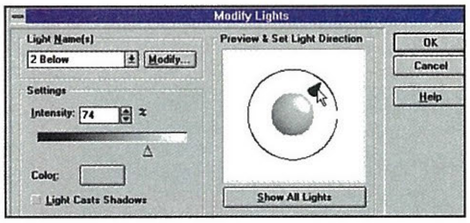
Contrairement à d'autres logiciels de 3D où l'on voit la scène par l'intermédiaire d'une caméra virtuelle, 3D F/X visualise la scène par l'intermédiaire d'une caméra immobile. Cette caméra dispose de trois focales : grand angle, normal ou téléobjectif. Les objets subissent transformations, translations et rotations par l'intermédiaire d'une palette flottante graphique ou numérique. Les textures sont ensuite appliquées à l'objet, ou à un élément de l'objet s'il est constitué d'éléments groupés. La caractéristique principale d'une texture est une couleur, une image du disque, ou un algorithme (bois, marbre, granit ou arc-en-ciel). On améliore son aspect grâce aux paramètres de réflexion, transparence, et autre bumping pour simuler le relief d'un matériau. Les lumières reçoivent seulement des attributs de couleur, d'intensité et de propriété à engendrer des ombres. Le réglage de l'emplacement des lumières se fait dans la boîte de création, grâce à une sphère grise, avec une zone plus claire à l'emplacement où est projetée la lumière.

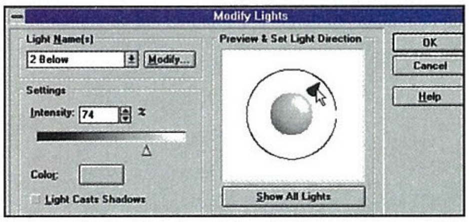












Enfin, les facultés d'animation dans 3D F/X sont bien plus puissantes qu'on serait tenté de le croire à première vue. Pour chaque objet, il est possible de déterminer deux types d'animation: la trajectoire de déplacement assortie d'une éventuelle rotation et un effet de «warping». Avec le premier type, l'objet pourra entrer ou sortir de l'écran en faisant une rotation sur l'un des axes, à moins que l'on indique une rotation sur plusieurs axes à l'aide de la souris. Le warping a pour but de déformer l'objet, à la manière d'un plongeoir sous l'impulsion des pieds, par exemple. Enfin, l'arrière-plan de la scène pourra être enrichi d'un dégradé, d'une image ou d'une couleur unique.

3D F/X dispose encore d'une foule d'options, comme la possibilité de créer du texte, de biseauter un objet, de transformer une image en objet (sauf que ça ne fonctionne pratiquement qu'avec des images simplettes comme les cliparts), et d'importer des fichiers DXF (là encore, ça fonctionne de temps en temps).

Ray tracing

Lorsque la scène est prête, il ne reste plus qu'à la calculer. 3D F/X opère selon deux modes d'illumination : global ou local. En mode «global», il ne se préoccupe pas des réflexions, réfractions, et autres phénomènes optiques, et se montre donc rapide. En mode «local», c'est-à-dire en ray tracing, il prend en compte le rebond de la lumière suivant les paramètres des objets. L'effet, plus réaliste, est aussi plus lent. Il est possible de spécifier plusieurs paramètres: nombre de rebonds de la lumière en ray tracing, nombre d'images calculées ou calcul d'une image unique, taille, lissage des objets, présence de brouillard, etc. Les animations sont exportées au format AVI, comme le veut la mode actuelle. Si besoin est, l'animation est accompagnée d'une piste son en provenance d'un fichier WAV (même pas de format MIDI !) ou AVI.

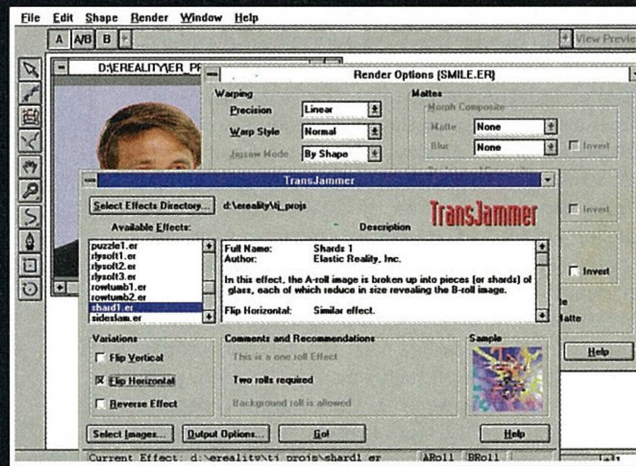
En résumé, 3D F/X est un excellent logiciel d'initiation à la 3D, fourni avec suffisamment d'éléments pour ne pas se lasser trop vite avant d'émigrer vers un logiciel plus complet... et complexe.

Éditeur/Distributeur : Asymetrix

BREVES

Corel a annoncé, au début de l'année, un accord avec Ray Dream (éditeur de Ray Dream Designer) pour intégrer sa technologie 3D dans les futures versions des produits Corel. On est curieux de voir ça, surtout avec la lenteur actuelle des logiciels de Corel...

Elastic Reality, le logiciel des effets spéciaux de Stargate, Forest Gump, Star Trek Generations (mais en version Silicon Graphics, hein...), est bientôt disponible en France. Il propose des fonctions de morphing, de matting (incrustation), warping (déformation d'une image), création d'images composites, etc., sur des séquences vidéo. On vous en reparle bientôt.



Les fans de l'Amiga connaissent bien Lightwave. Ce logiciel de création d'images de synthèse était jusqu'ici réputé sur cette machine. Il le sera bientôt sur PC. Sa commercialisation est imminente. Il sera distribué par CIS qui s'occupe déjà de TrueSpace.

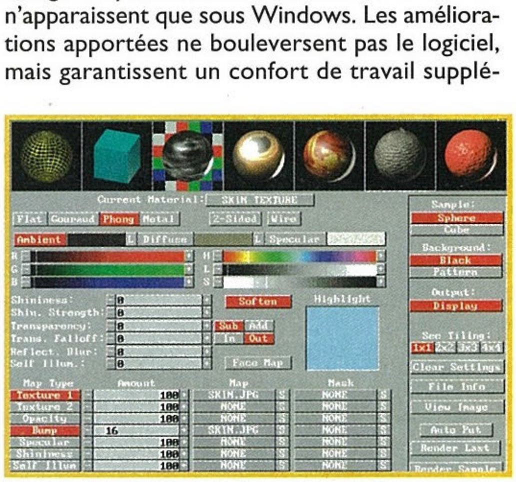
On a reçu le communiqué de presse avant le 1er avril, mais on vous laisse juger. Roca, «ensemblier sanitaire» (constructeur de bidets et de lavabos, plus simplement), présente le logiciel DIBA, spécialisé dans la «conception de la salle de bains en couleurs assistée par ordinateur». C'est bon de rire, parfois.

La société californienne Horizons Technology Inc. annonce un nouvel algorithme de compression et décompression logiciel des séquences vidéo. S'il tient ses promesses, TrueMotion S permettra de jouer jusqu'à 30 images par seconde en 640 x 480 au maximum.



AMELIORATIONS SANS REVOLUTION: 3D STUDIO 4

La version 4 de 3D Studio présente de nouvelles fonctions qui authentifient la nature professionnelle de ce logiciel. Il était temps, car la concurrence commence à faire rage dans le domaine de l'image de synthèse, même si toutes les nouveautés n'apparaissent que sous Windows. Les améliorations apportées ne bouleversent pas le logiciel, mais garantissent un confort de travail supplémentaire. Autodesk n'a pas ménagé ses efforts, comme vous allez le constater.



Officiellement, 3D Studio est réservé d'office aux professionnels puisqu'il coûte environ 20 000 F. Officieusement, il arrive en bonne place dans le hit-parade des copies illégales (des copies auraient circulé en France deux mois avant sa commercialisation), malgré la protection supposée incontournable par «dongle», une prise à brancher sur le port parallèle pour faire fonctionner le logiciel. De plus, certains éditeurs proposent des collections d'objets au format DXF «pour 3D Studio», sans parler des nombreux livres consacrés au produit. Bizarre, pour un logiciel de ce prix...

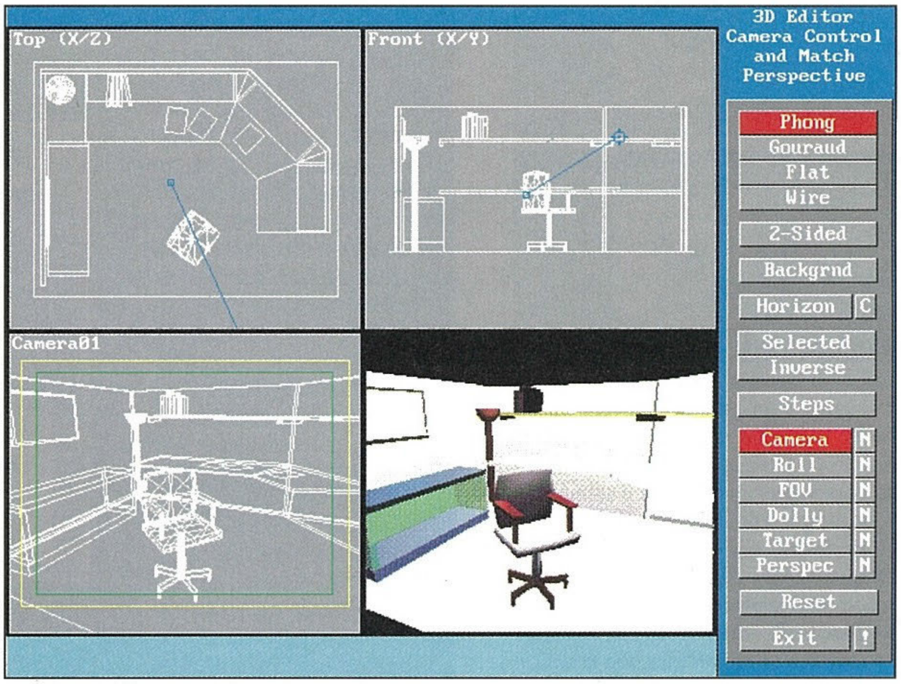
Cinématique inverse

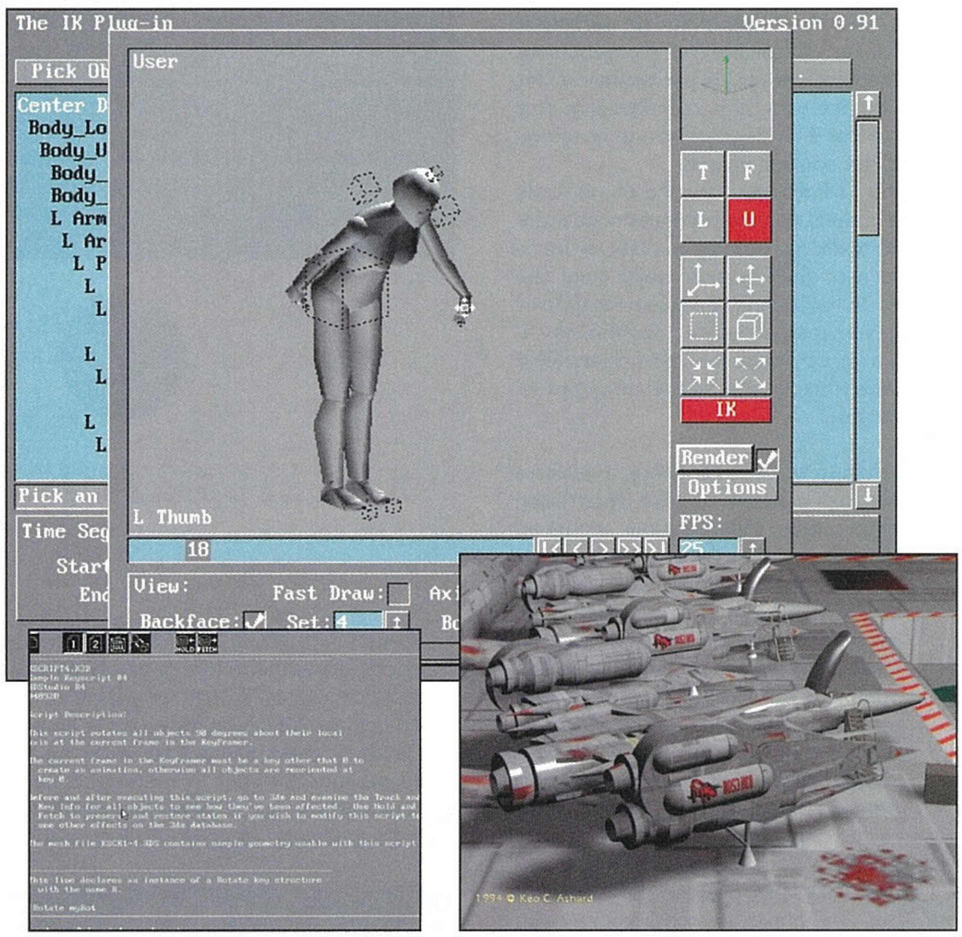
En apparence, rien n'a changé. Les principaux modules ne s'enrichissent d'aucune ligne de menu supplémentaire. Le rafraîchissement de l'écran, en revanche, aurait été accéléré de 100 %. Par contre, les améliorations sont présentes sous la forme d'IPAS. Ces plug-ins, ou extensions, sont

des programmes pouvant être appelés depuis l'interface pour remplir des tâches aussi diverses que la création de particules (pluie, neige, débris, etc.), l'animation automatique (rebond, par exemple), la modélisation (création d'arbres, déformations...), l'application de filtres, etc. Les IPAS permettent de ne pas alourdir le programme principal de 3D Studio, de s'assurer le bénéfice du talent de programmeurs indépendants, et bien entendu, d'engendrer des bénéfices (vente du kit de développement pour Autodesk, vente d'IPAS pour les programmeurs).
Au rang des améliorations, on trouve donc en premier lieu l'IPAS de Cinématique Inverse. Avant lui, les animateurs avaient des difficultés pour animer avec réalisme une suite d'éléments : par exemple, reproduire le mouvement d'un joueur de tennis nécessitait que l'on bouge tous les éléments un par un, à chaque image. Il fallait bouger la main, puis l'avant-bras et enfin le bras. Les rotations s'appliquaient elles aussi «à main levée». Avec le nouvel IPAS, on déclare à 3D Studio 4 l'enchaînement hiérarchique entre ces éléments. On indique ensuite les limites (le coude ne peut pas tourner à plus de 180 °, par exemple). Le logiciel se débrouille ensuite pour déplacer tous les éléments avec réalisme, alors que l'on ne tire à la souris que la main. Une fenêtre affichant l'objet concerné permet de tester la validité des réglages avant de retourner au Keyframer.

Langage de programmation

Le deuxième IPAS important concerne la prévisualisation. Dans le Keyframer, la fenêtre de caméra est visualisée en temps réel, en mode filaire, ombré, Phong ou Gouraud, sans les textures. On se croirait presque sur une Silicon Graphics... Un changement dans l'orientation des lumières ? L'image est instantanément modifiée, ou presque, dans ce module qui servira aussi à modifier l'orientation des caméras. Il sera ainsi possible de faire correspondre la perspective de la scène à celle de l'image d'arrière-plan.
Troisième IPAS de choc, le Keyscript se voue à l'animation. Un langage de programmation proche du Basic automatise ce domaine. Les 80 fonctions de ce langage sont diverses et vont du dessin de boîtes de dialogue personnalisées à la détection de collisions.
Dans un registre moins indispensable mais bienvenu, un module se charge d'exporter en EPS les images créées, qu'il s'agisse d'EPS couleur ou noir et blanc, ASCII ou binaire. Un autre module, le Browser, visualise sous forme d'images de taille réduite, les images du disque dur et se charge de les organiser en albums.
Autodesk a intégré les nouvelles cartes graphiques apparues sur le marché dans sa liste de drivers Vibrant. Mais il ne reconnaît toujours pas le processeur spécialisé dans la 3D de la Matrox Impression Plus...
La version 4 de 3D Studio arrive à point nommé pour relever son niveau face à la concurrence sérieuse des nouveaux logiciels de création d'images de synthèse. Autodesk peut être tranquille pour un moment: à lui seul, le module de cinématique inverse lui confère une supériorité indiscutable et vient prouver que la seule limite aux capacités de 3D Studio est celle de l'imagination des programmeurs.
Editeur/Distributeur : Autodesk









JOYSTICK - 95%
"LBA, le plus beau jeu du monde!"
GEN 4 - 95%
"Original! Jouable! L'extase!"
CD Loisirs
"Vous en rêviez, Adeline l'a fait..."
3615 EADIRECT 2,19F/Mn
ELECTRONIC ARTS
Disponible sur PC disquettes
Une sublime aventure dans un univers entièrement nouveau grâce à la technologie du CD-ROM...
Un véritable délice pour les yeux, avec Twinsen pour vedette, le sympathique et pétillant héros égaré dans un monde périlleux...
... vivez ses aventures au cours des 12 chapitres d'action qui se déroulent sur deux immenses hémisphères. Explorez 40 somptueuses contrées ...
... chacune est parsemée de nombreuses énigmes à résoudre, de pièges à déjouer, d'obstacles à surmonter et de fabuleux objets à découvrir...
... l'Intelligence Artificielle finement gérée ajoute une nouvelle dimension à ce formidable voyage en offrant un nombre infini de réactions à chacune de vos actions...
Cette féerique épopée est encore plus belle grâce aux sublimes graphismes en SVGA et aux voix numérisées
Vous n'avez encore jamais rencontré un jeu tel que Little Big Adventure...
sauf si bien sûr...
Vous avez fait le même rêve
Little Big Adventure
Pour plus d'informations sur Little Big Adventure, téléphonez au 72.53.25.25 ou écrivez à Electronic Arts France S.A, Centre d'affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 Saint Didier au Mont d'Or Cedex • © Adeline Software International. Tous droits réservés • Adeline Software International et son logo sont des marques de Adeline Software Interational, S.A. • SGI est une marque de Silicon Graphics Inc. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. • Nécessaire: 25MHz 486 ou plus. 4Mo RAM. SVGA 256 couleurs. Disque dur (11Mo disponibles). MS-DOS 5.0 ou version ultérieure, Lecteur CD-ROM simple vitesse. Carte Vidéo compatible VESA Soundblaster ou carte sonore compatible.
ELECTRONIC ARTS
TWINSEN'S ADVENTURE
From Frédérick Raynal, the director of Alone In the Dark™
ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL

SYLVAIN SIMONEAU

PORTRAIT D'UN

"Votre PC est maintenant raide défoncé !". Mazette, voilà un message DOS inédit ! Les programmeurs de Microsoft sont réputés pour leur fantaisie, mais, cette fois, ils n'y sont pour rien. Le programme qui affiche à l'écran ce diagnostic sait de quoi il parle : il s'appelle Stoned, c'est un virus, et il vient d'infecter le secteur de boot et/ou de partition du disque, selon son humeur. Les éditeurs d'anti-virus appellent cela un "dommage mineur", à savoir que le disque dur est "planté". On vous laisse frémir en tentant d'imaginer un dommage majeur... Face à cette menace, seuls les plus prévoyants s'en sortent sans préjudice, ceux qui ont toujours une disquette de démarrage et un anti-virus sous la main.





N SERIAL-KILLER

6 000 MANIAQUES EN LIBERTÉ

Neuf ans seulement, et déjà célèbre sur toute la planète... Le premier exemplaire de virus micro-informatique connu a été conçu en 1986. Aujourd'hui, il est rare de trouver un utilisateur qui n'ait pas été en présence, au moins une fois, d'un virus. Rien d'étonnant à cela, puisque le virus est un programme dont le but principal est de proliférer. Il s'efforce donc de s'auto-répliquer dès que cela est possible et de rester indétectable.

On estime aujourd'hui à plus de 6 000 le nombre de virus en circulation. Une telle variété n'implique pourtant pas une bonne connaissance du phénomène par les utilisateurs d'ordinateurs. Les virus sont souvent désignés comme responsables dès qu'un problème survient dans l'utilisation du PC. Certains comportements de Windows sont incompréhensibles lorsqu'on ignore l'organisation de cette interface (affichage fantaisiste de certaines polices, occupation démesurée de la mémoire vive, etc.) et l'on est souvent tenté de diagnostiquer une activité virale. Le virus a un statut quasiment mythique. Il est perçu comme un tour de force informatique mis au point par un génie de la programmation, et comme un fléau inévitable. Les médias ont renforcé cette fausse conception lors d'une campagne de presse alarmiste en 1992, lors de l'apparition du virus Michelangelo.

REMETTONS LES PENDULES À L'HEURE

Il est plus que temps de redonner au virus sa vraie mesure, de démystifier ce qui n'est finalement qu'un bout de programme trop mal écrit pour parvenir à être indétectable. Premièrement, si le chiffre de 6 000 virus en circulation donne le vertige, il faut savoir qu'il existe en réalité beaucoup moins de virus radicalement différents. Par exemple, le virus Stoned existe sous au moins 35 variantes différentes, chacune d'elles étant comptabilisée à part entière. Idem pour Form, Jack The Ripper, Tequila ou Dark Avenger, pour ne citer qu'eux. Ensuite, les concepteurs de virus ne sont certainement pas des génies de la programmation. Ils connaissent bien le mode de fonctionnement du DOS, maîtrisent un langage comme l'assembleur, et sont capables d'établir une stratégie (dans ce cas, de dissimulation et d'infection) pour leur programme. La description correspond à des dizaines de milliers de programmeurs dans le monde. En se donnant un peu de peine, n'importe quel habitué de la programmation peut développer un virus. Quelques logiciels de création de virus mettent même cette pratique à la portée des plus débutants (voir l'encadré à ce sujet). Le développement d'un anti-virus demande, pour sa part, infiniment plus de brio. Les éditeurs s'accordent pour définir le créateur de virus comme un adolescent masculin d'une quinzaine d'années, n'ayant pas encore pris toute la mesure de la notion "d'attitude responsable". Nul doute que le vrai visage du créateur de virus est bien moins caricatural... Enfin, le virus n'est pas un mal inévitable. Lorsqu'un PC est infecté, l'utilisateur n'a qu'à s'en prendre à lui-même. Quelques précautions simples (voir l'encadré sur les mesures de protection) garantissent presque à coup sûr d'être à l'abri d'une attaque.

DANGER CROISSANT

Le danger que font planer les virus sur la sécurité de nos données est surestimé, mais en tous cas réel. Chaque mois, 200 nouveaux virus apparaissent. Mais le danger vient plus de nouvelles stratégies d'attaque et de propagation que d'un accroissement de leur nombre. Les éditeurs d'anti-virus sont constamment sur la brèche pour trouver de nouvelles parades. La compétition qui règne en ce domaine, derrière une façade de collaboration solidaire, engendre les rumeurs les plus tenaces : tel éditeur diffuserait volontairement de nouveaux virus avant chaque mise à jour de son logiciel - apte à détecter ces nouveaux virus, bien entendu -, tel autre collaborerait régulièrement avec des "indics" de ce milieu, etc. La gravité de ces rumeurs ne doit pas détourner l'attention

Virus kombat

Les rétro-virus et les virus dédiés sont des exemplaires spécialement conçus pour attaquer des applications. Les rétro-virus s'attaquent aux logiciels anti-virus. Peach est à la fois un virus de fichier et un rétro-virus. Il est fâché à mort avec Central Point Anti-Virus. Son mode de fonctionnement est le suivant : à la 27ème infection de fichier, Peach efface la base des signatures de CPAV. Les virus dédiés s'attaquent aux autres logiciels. Par exemple, AntiCAD corrompt les données du disque et parfois la mémoire CMOS lorsqu'il détecte l'exécution d'AutoCad. Macho/Syslock s'amuse à remplacer dans les fichiers le texte "Microsoft" par "Machosoft" (serait-il écrit par une programmeuse renvoyée de Microsoft ?). Dbase recherche, quant à lui, tous les fichiers créés par le logiciel du même nom et les corrompt.

de vecteurs de propagation plus crédibles : pour 99 $, on peut se procurer, aux États-Unis, le CD-Rom "The Collection, Outlaws from America's Wild West" qui regroupe entre autres environ 4 000 virus et quelques codes sources commentés à l'usage des programmeurs (les Américains invoquent à ce sujet le "droit à l'information"). Les livres didacticiels existent aussi, dont le plus connu est le "Little Black Book of Viruses" de Mark Ludwig, également auteur de deux ouvrages disponibles en français chez l'éditeur Addison-Wesley. Enfin, le développement du réseau Internet pose des problèmes de contrôle. Par exemple, le groupe de pirates Phalcom/Skism dispose d'une aire, dont l'adresse change constamment, où l'on peut télécharger les codes sources des virus les plus récents ou encore s'informer des parades efficaces contre les dernières versions d'anti-virus. Le magazine "40hex", très réputé dans le domaine pour son excellent niveau technique et l'exotisme de son charabia anarcho-philosophique, est lui aussi disponible sur Internet. Il contient des articles techniques et des listings commentés.

MÉFIANCE = SURETÉ

On aimerait croire que le danger croissant, associé à une meilleure connaissance des moyens de lutte, incite les utilisateurs à plus de méfiance que par le passé. Hélas, nombreux sont ceux qui considèrent encore que le danger de contamination, c'est pour les autres (NDLR : ça rappelle des choses, non ? Sortez couvert !). Même les plus méfiants se sont faits piéger. On imagine difficilement un éditeur ou un journal diffusant un virus. Les cas sont pourtant nombreux. Il suffit de se souvenir des déboires de notre confrère "Soft & Micro", qui avait diffusé une disquette gratuite infectée ; de Microsoft, qui, en février, a distribué à 600 participants d'un colloque une disquette fourrée au virus ; de Micrografx, etc. Il est évident que ces entreprises ont tout à perdre avec ce type de mauvaise publicité. L'existence de tels incidents illustre à merveille le seul principe salutaire en matière de lutte anti-virale : ne faites confiance qu'à vous-même et inspectez systématiquement les disquettes provenant de l'extérieur, même si elles proviennent d'un éditeur.



EN 9 ANS SEULEMENT

D'un côté, des millions de francs de pertes dues aux virus dans les entreprises. De l'autre, des millions de francs de chiffre d'affaires engendrés par la vente de logiciels anti-virus. À l'origine de cette valse monétaire, on trouve deux copains animés par la même curiosité. En 1986, les deux passionnés d'informatique réalisent une expérience de "programmation amusante". Ils s'aperçoivent que les disquettes contiennent, dans leur secteur de démarrage, un programme servant à démarrer l'ordinateur. Ils le remplacent par leur programme dont la mission est étendue. D'abord, leur programme charge en mémoire un logiciel résidant chargé de copier par la suite leur œuvre sur le secteur de démarrage de toute disquette insérée dans le lecteur, puis de changer le nom de la disquette par l'intitulé "(C) Brain". Ensuite seulement, le programme démarre l'ordinateur. Puisque le programme se reproduit, de surcroît à l'insu de l'utilisateur, ils l'appellent un virus. Au début, c'était rigolo. Ça s'est rapidement transformé en remake de Frankenstein, la création échappant à tout contrôle...

Toujours en 1986, Ralph Burger, programmeur, développe un virus de démonstration greffant une copie de lui-même sur les fichiers COM. Ralph Burger distribue ce virus lors d'une conférence du Chaos Computer Club et écrit un livre sur le sujet. Un an plus tard, le virus Vienna décrit dans ce livre se répand : une fois sur huit, l'exécution d'un logiciel provoque le redémarrage du PC. Puis vient le virus Lehigh : à la quatrième infection du fichier Command.com, le virus détruit la FAT du disque (sorte de table des matières des fichiers). Les meilleurs crus de l'année 1987 sont Suriv-01 (anagramme de "virus"), -02, -03 et Jerusalem. Suriv-01 infecte les fichiers COM, le -02 les fichiers EXE, le -03 les fichiers COM et EXE. Le numéro 4, malheureusement, échappe à son contrôle et part à l'aventure de la planète. Il infecte habituellement tous les fichiers qui sont exécutés... sauf les vendredis 13, date à laquelle il les écrase. L'université de Jérusalem fut la première à le découvrir. Il a donc été rebaptisé Jerusalem. Cette même année, trois des virus les plus connus sont découverts : Ping-Pong (aussi appelé Italian ou Bouncing Ball) fait rebondir une balle à l'écran, Stoned, et Cascade, le premier virus crypté, qui fait dégringoler les lettres affichées à l'écran.

Les années 1988 et 1989 ont vu peu de nouveaux virus. Les premiers logiciels de diagnostic et de réparation apparaissent en 1988, la plupart en shareware. Le grand public fait la connaissance des virus le vendredi 13 janvier 1988, par l'intermédiaire d'une vigou-

N'importe quel habitué de la programmation peut développer un virus.

Le premier virus connu, Brain, a disparu parce qu'il n'infectait que les disquettes de 360 Ko.

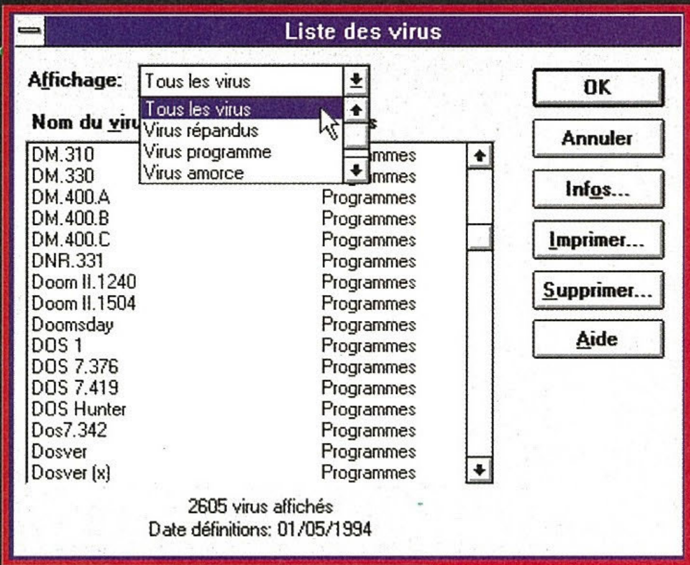
reuse campagne de presse exploitant la superstition inspirée par la date et l'aura de mystère entourant le virus Jerusalem. IBM développe son propre anti-virus à l'intention des grands comptes. Fin 1989, on recense une trentaine de virus.

VIRUS CRYPTÉS

Les premiers virus polymorphiques apparaissent en 1990. Il s'agit de virus disposant d'une routine de cryptage variable. Repérer un tel virus devient une tâche compliquée, puisque deux exemplaires d'un même fichier infecté n'ont pas la même apparence, à cause du caractère variable du cryptage. Ces nouveaux virus ont pour nom 1260, V2P1, V2P2, et V2P6.

L'année 1990 est aussi celle de Dark Avenger, un auteur de virus bulgare qui a joué un rôle important dans l'élaboration de techniques avancées d'infection et dans la diffusion des virus. Ses œuvres se nomment Dark Avenger-1800, Number of the Beast ou encore Nomenklatura. Dark Avenger se sert des BBS pour la diffusion. Certains des virus qui y sont placés se dissimulent dans les logiciels anti-virus du domaine public ! Toujours en Bulgarie, le VX BBS est créé. Il s'agit d'un serveur d'échange de virus, d'information, et surtout de codes sources, auquel tout le monde s'accorde à reconnaître une responsabilité dans la naissance de vocations douteuses. Fin 1990, le nombre de virus s'élève à environ 250.

La possibilité de télécharger les lignes de programme d'un virus permet à beaucoup d'introduire de subtiles modifications et de lâcher un nouvel agent infectieux dans la nature. En 1991, l'influence de ces serveurs se fait sentir : l'apparition du serveur Gonorrha en Allemagne, Dead on Arrival en Grande-Bretagne, Hellpit aux États-Unis, etc., se solde par un millier de virus reconnus fin 1991. Cette année-là, les éditeurs prennent toute la mesure du marché qui s'ouvre à eux et de la difficulté de la lutte. Car les virus polymorphes croissent en nombre et en complexité. En avril, un jeune Suisse vole à un copain un nouveau virus et l'installe sur l'ordinateur de son père. La propagation du célèbre Tequila aurait été moins fulgurante si le père en question n'avait pas été un important distributeur de sharewares... Tequila se loge sur la table de partitions du disque et infecte les fichiers. Il pose un problème de taille aux anti-virus de l'époque : il est si difficile à détecter que certains fichiers échappent au contrôle. Ainsi, si 1 % des fichiers contaminés passe au travers de la détection, l'infection recommence jusqu'à ce que le disque ne soit plus occupé que par des fichiers contaminés indétectables.



Encore plus de suspense que dans l'annuaire, plus de rythme que dans le Petit Robert, voici la liste des virus.

L'ERE DE LA MUTATION

Dark Avenger distribue, en janvier 1992, le MtE, Mutation Engine, sorte de kit de création de virus polymorphes. Les anti-virus sont un temps tenus en échec. Mais une fois la parade trouvée, il suffit de détecter la signature du MtE pour pouvoir détecter tout virus créé par son intermédiaire.

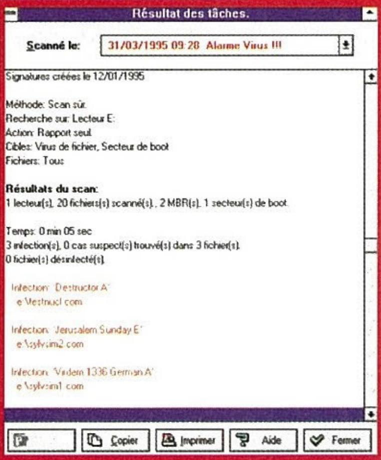
Le virus Michelangelo, le plus médiatisé de tous, menace la planète informatique : l'infection doit se déclencher le 6 mars. Au lieu des cinq millions de contaminations annoncées, seuls 5 à 10 000 PC ont été attaqués. Mais l'événement est mondialement reporté par la presse (NDLR : Les médias grand public ne s'intéressent qu'au côté sensationnel de l'informatique).

À partir de cette date, les virus sont connus du grand public, plusieurs grands éditeurs se jettent dans la bataille. Les serveurs BBS dédiés aux virus sont interdits une fois le mal largement répandu. De plus en plus de kits de création de virus circulent. Les années qui suivent voient le perfectionnement des virus polymorphes et un déluge de nouveaux virus : 3 500 fin 1993, 5 500 en 1994, et l'on espère finir cette année sous la barre des 7 000 exemplaires...

COMMENT AGIT UN VIRUS ?

Quel que soit le type de virus, aucun ne contamine (pour l'instant...) les fichiers compressés (ZIP, LHA, etc.). Cela ne garantit pas qu'un fichier compressé est exempt de virus, il peut avoir été infecté avant compression. D'autre part, de rares virus sont amoureux d'un anti-virus en particulier, savent comment il fonctionne, et parviennent à l'infecter. Pour finir, les éditeurs affirment qu'un virus ne peut pas endommager les composants matériels. Les kits de création de virus disposent pourtant, dans leurs menus, d'une ligne consacrée à l'attaque des contrôleurs vidéo, par exemple. Voilà un bref aperçu de ce que peut faire ou non un virus. À partir de là, comment se comporte le virus ?

Pour bien comprendre leur mode de fonctionnement, il faut d'abord se souvenir de l'analogie avec le virus biologique. Comme lui, le virus informatique doit contaminer tout ce qu'il trouve, se dissimuler aux yeux de l'organisme infecté (le PC), et se répandre le plus largement possible pour garantir sa survie. Le respect de ces trois principes conditionne la qualité d'un virus. Mais les virus respectent avec plus ou moins de rigueur ces principes. Il n'est donc pas difficile de détecter Stoned (le message qu'il affiche à l'écran

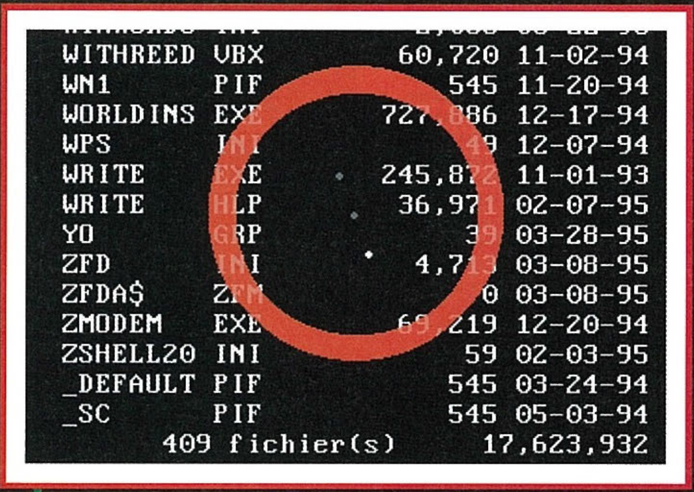


Difficile de détecter un Troyen (ou Cheval de Troie). La plupart des anti-virus se fondent sur une liste de noms pour les repérer. Il suffit de les renommer pour ne plus les voir apparaître dans les rangs des suspects.

Avis de recherche

Nous avons tenté de dresser une liste indicative des virus les plus courants en France. Les dates qui accompagnent certains virus indiquent leur période d'activité dans l'année.

ANTICAD (20 septembre - 31 décembre), DATACRIME (13 octobre - 31 décembre), DATALOCK, FLIP, FORM, FREDDY, FRENCH BOOT, FRODO (22 septembre - 31 décembre), JACK THE RIPPER, JERUSALEM (et ses variantes), Joshi, Parity.boot, Stoned, Sunday, Tequila.



On distingue, au centre du cercle, la balle qui rebondit sur l'écran lorsque Ping-Pong (ou Italian, ou Bouncing Ball) est actif.

trahit sa présence) ou Fu-Manchu (une version de Jerusalem qui affiche "The world will hear from me again !"). Le premier virus connu, Brain, a disparu parce qu'il n'infectait que les disquettes de 360 Ko. Mais même si ce format avait continué d'exister, le changement de nom d'une disquette infectée par Brain trahissait sa présence. Par rapport à ces trois principes, certains virus prennent la précaution supplémentaire de ne pas œuvrer avant une certaine date, un vendredi 13, par exemple.

On dénombre six catégories de virus (de nombreux virus appartiennent à plusieurs catégories à la fois). La première regroupe les virus de secteur d'amorce (de "boot sector", en anglais) tels que Form, Jack The Ripper, French Boot, Parity Boot, etc. Ces virus remplacent le secteur de boot par une copie d'eux-mêmes et déplacent le secteur original vers une autre portion du disque. Le virus est ainsi chargé en mémoire bien avant que l'utilisateur ou un logiciel ne prenne le contrôle du PC. Un tel virus intercepte les commandes matérielles envoyées au DOS, comme l'interruption 13 h utilisé dans ce système pour les lectures/écritures sur le disque dur. Si cette opération permet toutes les fantaisies (intercepter la demande d'écriture d'un fichier et déclarer l'opération effectuée alors qu'elle ne l'est pas), elle permet surtout au virus de se reproduire à chaque accès disque s'il n'y détecte pas une copie de lui-même. Le virus se propage donc dès que vous démarrez le PC à partir d'une disquette infectée ou que vous redémarrez le PC en oubliant une disquette infectée dans le lecteur.

Le deuxième type de virus est le virus de secteur de partition. Michelangelo en est un. Les secteurs de partition n'existent que sur les disques durs et contiennent des données (nombre de secteurs de chaque partition du disque, par exemple) et un programme exécutable que le virus remplace à la première occasion. Sur une disquette, le virus agit comme un virus de secteur d'amorce.

Les virus de fichiers non résidants constituent la troisième catégorie. Ils infectent les fichiers EXE, COM, SYS, et les fichiers de recouvrement (OV?). Pour simplifier, disons que le virus remplace l'amorce du fichier, de manière à ce qu'il soit exécuté avant le programme infecté. Puisque ce virus n'est pas résidant, il ne recherche un fichier sain afin de le contaminer que lorsque le fichier qui l'abrite est exécuté. Un seul fichier est infecté à la fois, contrairement à la quatrième catégorie, celle des virus de fichiers résidants. Ces derniers infectent un maximum de fichiers puisqu'ils demeurent en mémoire une fois qu'ils sont lancés. Ils interceptent les commandes du Bios (13 h pour les accès au disque, 21 h pour l'exécution des fichiers, etc.) et agissent ainsi selon leur humeur.

Jusqu'ici, de tels virus ne posaient pas de problème et se détectaient facilement. Les virus furtifs, l'avant-dernière catégorie, donnent plus de fil à retordre. Les autres virus cachent leur présence en restaurant, par exemple, l'heure originale d'un fichier contaminé. Mais les virus furtifs font de la discrétion leur objectif prioritaire et se donnent bien plus de peine sur ce point. Le plus connu d'entre eux, Frodo (aussi nommé "4096"), dissimule l'augmentation de taille des fichiers qui contiennent le virus en plus de leur propre code.

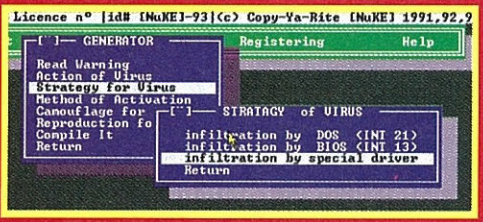
La dernière catégorie est celle des virus polymorphes. À chaque fois que l'un d'eux infecte un fichier, il se crypte différemment. Résultat, il faut que l'anti-virus analyse la technique d'encryptage de chaque virus pour déceler, dans les fichiers contaminés, une sorte de "manie" caractéristique, une constante. Les virus polymorphes sont craints des éditeurs dans la mesure où leur technique se développe sans arrêt et qu'il faut énormément de temps pour analyser leur mode de fonctionnement. Ils prévoient une invasion massive de ces virus pour l'année 1995. On imagine aisément la difficulté qu'il y a à repérer un virus polymorphe, résident et furtif, qui modifie son cryptage en mémoire entre deux appels du DOS...

Les kits de création

Ne rêvez pas, vous ne les trouverez pas dans les étalages, ces logiciels-là. Les kits de création de virus sont bien entendu prohibés. Il faut dire qu'ils rabaissent la création d'un virus au même rang de difficulté que la rédaction d'une lettre dans Write... Ces logiciels se composent, pour la plupart, de menus. Ainsi, GenVir propose un menu de création déclinant les dommages causés par le virus (du simple blocage de clavier à l'effacement du disque) ainsi que les stratégies d'attaque et de propagation, et un menu de test du virus dans différentes conditions. Ces logiciels sont à notre connaissance au nombre de neuf, mais ne doutons pas qu'il en existe bien plus, moins "répandus". Parmi ces neuf logiciels, les plus réputés sont G2 (Phalcom/Skism 2nd Generation Kit), MPC (Phalcom/Skism Mass Produced Code generator) et VCL (Virus Creation Laboratory) qui produit un code source commenté en Assembleur ! D'autres logiciels sont plus spécialisés dans les routines de cryptage et de mutation (nous n'en connaissons "que" huit) : le MtE (Dark Avenger Mutation Engine), le NED (Nuke Encryption Device) ou encore le redoutable KTTR41 (Köhntark's Recursive Tunneling Toolkit) qui trompe encore un grand nombre d'anti-virus résidants. Il n'est pas si difficile de se procurer l'un de ces logiciels, il suffit de fouiner un peu sur Internet ou sur certains BBS, ou plus simplement encore de dénicher le nom de l'éditeur du CD-Rom américain. Certains laissent la responsabilité à l'utilisateur de rajouter le code destructeur. D'autres se montrent moins scrupuleux et vont jusqu'à commander l'encryptage du logiciel-hôte afin de rendre impossible sa désinfection par des méthodes génériques.

Il y a fort à parier que ces logiciels portent une lourde responsabilité dans la multiplication du nombre de virus. Heureusement, les anti-virus actuels détectent tous, dans la majorité des cas, la signature de ces générateurs. L'accroissement du nombre de virus est compensé par leur incapacité à se dissimuler. Les créateurs en herbe, pour la plupart débutants, manquent de subtilité en ne modifiant pas le code source ainsi créé.





PIRE QU'UN VIRUS ?

Pour ceux qui ne trouveraient pas le tableau suffisamment noir, sachez qu'il existe d'autres formes de parasites destructeurs sur PC. Les Chevaux de Troie sont les plus effrayants. Ils se présentent sous l'apparence d'un jeu ou d'un utilitaire. À un moment donné, le programme va déclencher une action de sabotage, comme le formatage du disque dur, par exemple. Il ne s'agit pas d'un virus puisqu'il ne se réplique pas et ne se cache pas. On les appelle Chevaux de Troie en raison de leur aspect inoffensif. Il en existe deux variantes : la bombe de temps et la bombe logique. La bombe de temps va déclencher son action à partir d'une certaine date, éventuellement plusieurs années plus tard... La bombe logique déclenche, pour sa part, son action dès que certaines conditions sont remplies, par exemple lorsque le centième répertoire est créé, quand le disque dur est occupé à 90 %, ou n'importe quelle autre condition. Imaginez l'état du parc informatique français si un "rigolo" s'amusait à placer une bombe de temps dans une version shareware de Doom... Dans un autre genre, on trouve aussi les "jokes" (blagues, en français). Il existe de nombreux fichiers de ce type, ils sont réellement inoffensifs, mais ils comptent sur la panique de l'utilisateur pour endommager les fichiers. Par exemple, une "joke" typique consiste à simplement afficher un message tel que "Message DOS N°41 : Attention ! Fichier Win.exe infecté par un virus. Veuillez effacer le fichier corrompu". Et l'utilisateur néophyte se débarrasse lui-même de Windows. Ne riez pas, des jokes plus subtiles sont en circulation.

MIEUX QU'UN ANTI-VIRUS ?

Il n'existe qu'une seule méthode efficace à 100 % pour se protéger d'un assaut viral : couper son PC du monde extérieur. Plus sérieusement, la seule méthode qui vienne à l'esprit de tout le monde dans la pratique, c'est l'utilisation d'un anti-virus, si possible du meilleur. Il existe pourtant une autre solution logicielle, originale, à l'image de PC-Bastion, commercialisé par CTI, l'éditeur de ViruSafe. Les PC sur lesquels est installé ce type de logiciel deviennent absolument incapables de lire une disquette DOS standard. Bien entendu, il ne s'agit pas d'un logiciel résidant qui serait vulnérable aux virus, mais d'un logiciel modifiant le système d'exploitation. Pour enregistrer ou lire des données sur disquette, il faut que celle-ci ait été formatée spécialement. Bien entendu, il est toujours possible de réactiver temporairement l'aptitude à la lecture des disquettes DOS pour installer un logiciel du commerce. Ce type de logiciel est étudié pour une utilisation en réseau, dans une entreprise. Il constitue une bonne solution pour éviter l'infection, mais aussi pour éviter que les données de l'entreprise ne sortent des murs. L'aspect "Big Brother" du logiciel est dérangeant, mais l'avantage qu'il y a à ne plus payer de mises à jour de la base de données d'un anti-virus est séduisant.

Quelques mesures de protection



Première règle numéro 1 : *ne faites confiance à personne !* Même les éditeurs de logiciels ne sont pas à l'abri d'un nouveau type de virus, ou encore d'un acte de malveillance. Seul un comportement paranoïaque vous garantit une protection efficace. À condition d'avoir aussi un anti-virus sous la main, bien sûr...

Commencez par trouver un PC sain. Il vous faudra le contrôler en démarrant sur la disquette originale de l'anti-virus. Ce n'est pas parce que l'anti-virus ne détecte rien qu'il n'y a pas de virus, aucun d'entre eux n'étant infaillible, mais vous ne pouvez pas faire mieux. Une fois le PC supposé sain, créez une disquette de démarrage ("Format a: /S"). Pensez à recopier l'Autoexec.bat et le Config.sys, ainsi que les drivers utilisés (pilotes de la carte SCSI ?) et les principaux utilitaires DOS, soit FDISK, FORMAT, CHKDSK, SYS, etc. Modifiez Autoexec et Config de manière à ce qu'ils utilisent les fichiers de la disquette. Il faudra remplacer les "C:\" par "A:\". Le but de cette manœuvre est d'éviter d'adresser le disque dur afin de ne réveiller aucun virus lorsque la disquette de secours sera employée.

La majorité des anti-virus proposent d'archiver sur disquettes les informations vitales du PC, tels que le secteur de démarrage, la table de partitions, les données du CMOS, etc. Verrouillez la disquette en écriture et le tour est joué.

Le jour où vous constatez une infection, signalée par un message du virus à l'écran, éteignez l'ordinateur par l'intermédiaire de l'interrupteur. Ne faites surtout pas de CTRL+ALT+DEL puisque certains virus s'activent ou aggravent les dégâts dans ce cas. Redémarrez à partir de la disquette de démarrage, puis insérez la disquette d'anti-virus et lancez-le. La démarche à suivre est identique dans le cas où la présence du virus est détectée par le logiciel.

La défense active a elle aussi ses charmes : il suffit de contrôler impérativement toute disquette en provenance de l'extérieur pour se prémunir avec relativement de succès des virus. Un anti-virus résidant constitue aussi une bonne option, mais présente l'inconvénient d'occuper de la mémoire, sans parler de sa piètre qualité en général.



À la quatrième infection, certains virus détruisent la table des matières du disque dur.

LES PRINCIPAUX ANTI-VIRUS DU MARCHÉ

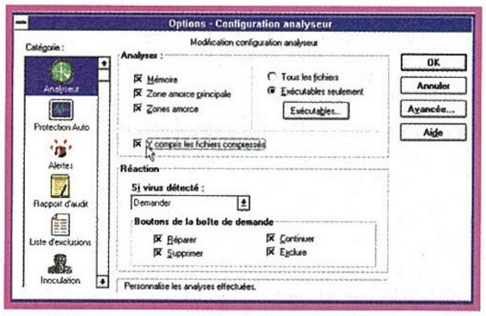
Les anti-virus disponibles sur le marché fonctionnent selon deux grands principes qui sont la détection des signatures de virus et la détection heuristique (aussi appelée "générique"). La première méthode s'appuie sur une base de données, remise à jour périodiquement, généralement mensuellement. L'inconvénient est que l'abonnement périodique coûte cher. La détection heuristique fonctionne sur la recherche, dans les fichiers, d'instructions généralement employées par les virus. Les virus inconnus (donc absents des bases de données) peuvent ainsi être détectés. Mais l'inconvénient de cette méthode est son manque d'efficacité et sa propension à provoquer de fausses alarmes. Les anti-virus les plus efficaces sont ceux qui utilisent les deux méthodes à la fois. Les anti-virus prennent également "l'empreinte" des fichiers du disque, de manière à distinguer les fichiers modifiés. Selon qu'il s'agisse d'une modification légale (mise à jour d'un logiciel, par exemple) ou non, l'utilisateur décide de la marche à suivre, entre l'inaction et la suppression du fichier, alors suivie de grandes manœuvres pour débusquer le responsable.

Par souci d'honnêteté, nous avons pris le parti de ne pas soumettre les anti-virus à une batterie de tests portant sur quelques jours. Leur réalisation dans des conditions sérieuses réclame plusieurs mois de travail pour laisser se développer les virus, se déclencher leurs conditions d'activité (accès au disque à 17 h15 le vendredi 13, mise en activité à la 43ème infection, etc.)... Nous pouvons en revanche affirmer que tous reconnaissent les principaux virus de boot en circulation en France que sont Parity.boot, French Boot, Form, etc. Même le Microsoft Anti-Virus fourni avec DOS, que nous aurons la charité de passer sous silence, en est d'ailleurs capable...

Norton Anti-Virus

EDITEUR : SYMANTEC
DISTRIBUTEUR : SYMANTEC

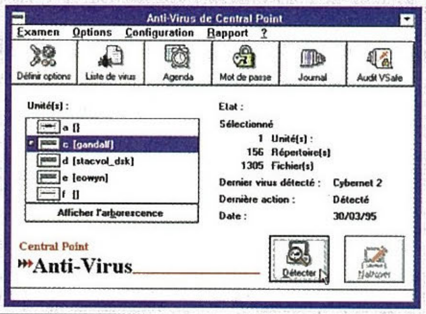
Peter Norton affirmait en 1988 que les virus étaient un mythe. La version 3.0 de son anti-virus est là pour confirmer que seuls les abrutis ne changent pas d'avis... Le module principal est capable d'analyser les fichiers compressés par PKZip, et de créer une liste de fichiers à exclure de l'analyse. Rien de révolutionnaire dans les options proposées, du mot de passe à la création d'empreintes. En revanche, le détecteur résidant chargé au démarrage peut interdire les activités suspectes (formatage du disque, par exemple) et utiliser la technique heuristique. "NAV" comprend aussi un programmateur pour déclencher l'analyse automatiquement à un jour et une heure donnée. Le tout fonctionne sous DOS et Windows.

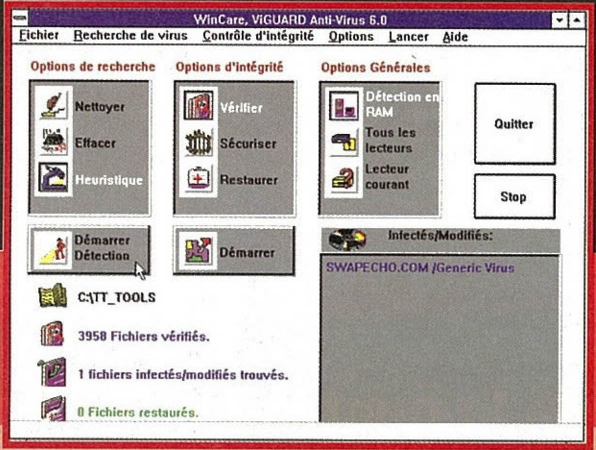


Central Point Anti-Virus

EDITEUR : SYMANTEC
DISTRIBUTEUR : SYMANTEC

CPAV est le seul anti-virus à ne fonctionner que sous Windows. Il se compose de l'anti-virus proprement dit et de WorkStation Sentry, un logiciel chargé de recueillir les alertes des deux sentinelles résidantes. Elles ont pour nom Vsafe et Vwatch (plus recommandé pour les systèmes avec beaucoup de mémoire), et se chargent au démarrage du DOS chacun de deux manières : en fichier EXE (peut être déchargé de la mémoire) ou SYS (se charge avant Command.com) pour Vsafe, en fichier COM (déchargeable) ou SYS pour VWatch. CPAV dispose d'un agenda pour programmer l'analyse automatique. Il utilise au choix la technique heuristique ou de détection par base de données. Il peut créer des sommes de contrôle (éventuellement sauvegardées sur une disquette) et examiner les fichiers compressés.





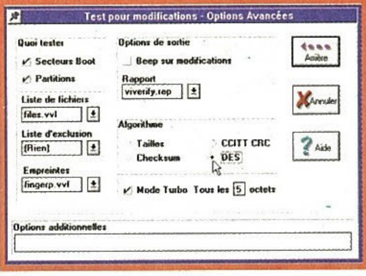
VIGUARD

EDITEUR : NSE SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : TEGAM INTERNATIONAL

Sous Windows, ViGuard répond au doux nom de WinCare. Les options concernent les méthodes de traitement des fichiers infectés (à nettoyer ou effacer), ou la création des empreintes de fichiers. Il est possible de procéder à une analyse heuristique de la machine. Sous DOS, ViGuard se compose de nombreux utilitaires, la plupart accessibles via un menu global. VGuard rétablit les empreintes, VScan analyse le disque ou la disquette selon plusieurs méthodes, VCare sauvegarde les zones système du disque, Daily automatise l'analyse, VSecure et VMonitor sont deux résidants (le dernier peut interdire l'écriture sur le disque dont l'origine n'a pas été expressément autorisée par l'utilisateur), etc.

Dr Solomon's Anti-Virus Toolkit

EDITEUR : S&S
DISTRIBUTEUR : AB SOFT

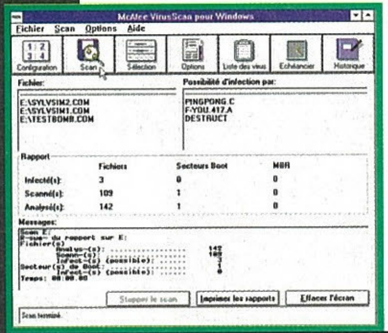


Le Toolkit, version 7, se compose d'une foule d'utilitaires destinés à remplacer les secteurs de boot, interdire l'accès au disque, etc., et plusieurs logiciels sous DOS et Windows. ViVerify élabore les empreintes des fichiers exécutables. Au lancement de l'un d'eux, les modules résidants VirusGuard et Certify sont chargés de son analyse et de la vérification de son empreinte. FindVirus est entièrement dédié à la détection des virus. Toolkit réunit l'ensemble des fonctions en un seul menu. L'environnement Windows bénéficie d'une barre d'outils résumant les principales fonctions. Cet anti-virus étonne surtout par sa rapidité et les options dédiés aux empreintes : elles peuvent être élaborées par taille, checksum, CCITT CRC ou DES (encryption), puis codées à l'aide d'un mot de passe que vous indiquez.

VirusScan

EDITEUR : MCAFEE
DISTRIBUTEUR : ASSURDATA

VirusScan quitte le monde du shareware pour celui de la distribution commerciale par le biais d'AssurData. La grande nouveauté réside dans l'ajout d'une version Windows, assortie d'un logiciel pour programmer l'analyse. Le scan du disque ou de la disquette utilise une base de données, dont le renouvellement est assuré gratuitement pendant un an, par l'intermédiaire d'un émulateur minitel et d'un câble fourni pour télécharger les mises à jour. VirusScan stocke les empreintes des fichiers dans un fichier global ou directement à l'intérieur des exécutables (98 octets rajoutés). Le résidant Vshield autorise quatre niveaux de sécurité, allant du simple contrôle de l'empreinte d'un fichier avant exécution, à son analyse avant exécution, voire les deux à la fois.



ViruSafe

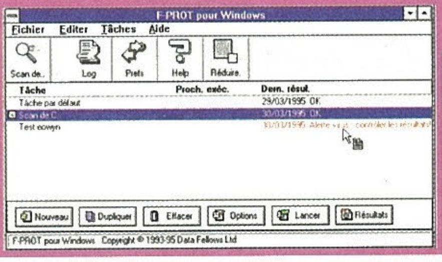
EDITEUR : ELIASHIM
DISTRIBUTEUR : CTI

ViruSafe s'utilise sous DOS et Windows. Il s'appuie sur une base de données et sur une analyse générique. L'utilisateur a la possibilité de commander un classique balayage (avec ou sans éradication, par exemple), l'examen d'un chemin du répertoire pour y détecter des virus inconnus, ou encore la comparaison de plusieurs fichiers suspects pour y déceler des similitudes, éventuellement caractéristiques d'un virus inconnu. Si les fichiers sont effectivement infectés, ViruSafe intègre la signature à sa base en attendant la prochaine mise à jour. ViruSafe dispose d'une option d'automatisation de l'analyse. Une sentinelle résidante se charge de prévenir les infections. ViruSafe se fait fort de localiser le programme-hôte du virus responsable d'une infection en mémoire.



F-Prot Professionnel pour Windows

EDITEUR : DATA FELLOWS
DISTRIBUTEUR : INFORMATIQUE DEVELOPMENT



Reconnu comme l'un des anti-virus les plus performants, F-Prot Professionnel pour Windows se double de la classique version DOS. La version sous Windows fonctionne selon le principe des tâches : à chaque tâche est attribué un lecteur, un disque ou tous les disques, avec ses paramètres de recherche. Ceux-ci commandent la méthode d'analyse, le type de fichier à vérifier, etc. La programmation des analyses dans le temps est possible. La version Windows dispose de fonctions moins élaborées que sous DOS, notamment la possibilité de déclencher une détection générique. Sous DOS, le résidant Virstop se charge de monter la garde et d'accomplir diverses tâches comme inspecter le lecteur de disquettes lors du redémarrage, par exemple.

LORD CASQUE NOIR

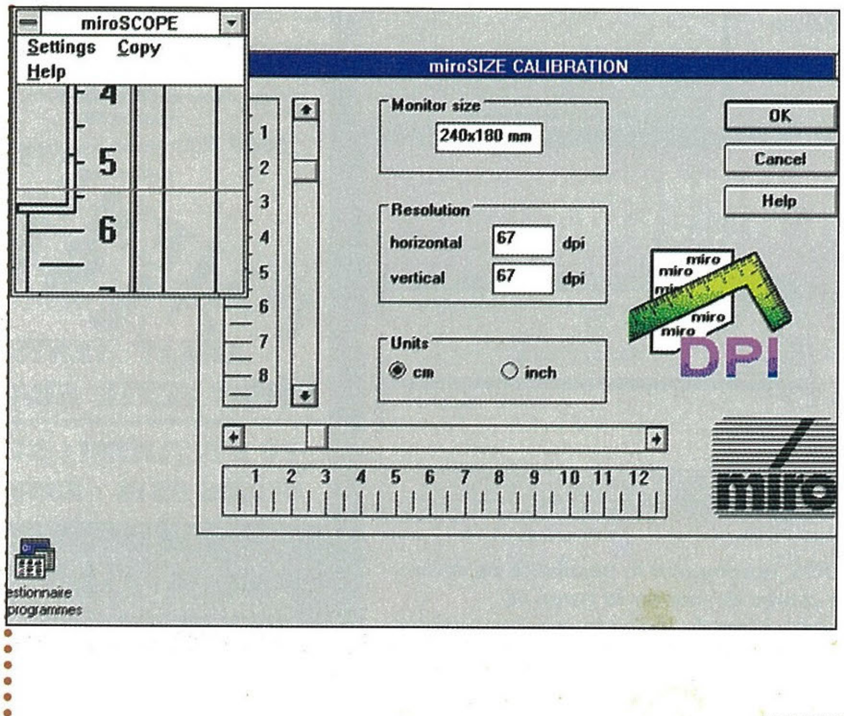
Avec Miro, MiroVIDEO 12PMD &

Créée en Allemagne en 1982, Miro Computer Products s'impose comme le tout premier constructeur de cartes graphiques européen. Fort d'une gamme allant de la simple carte VGA à la carte de montage vidéo professionnelle, Miro se distingue par l'originalité et la cohérence de ses produits. Les deux cartes que l'on vous présente ci-après ne me démentiront pas.

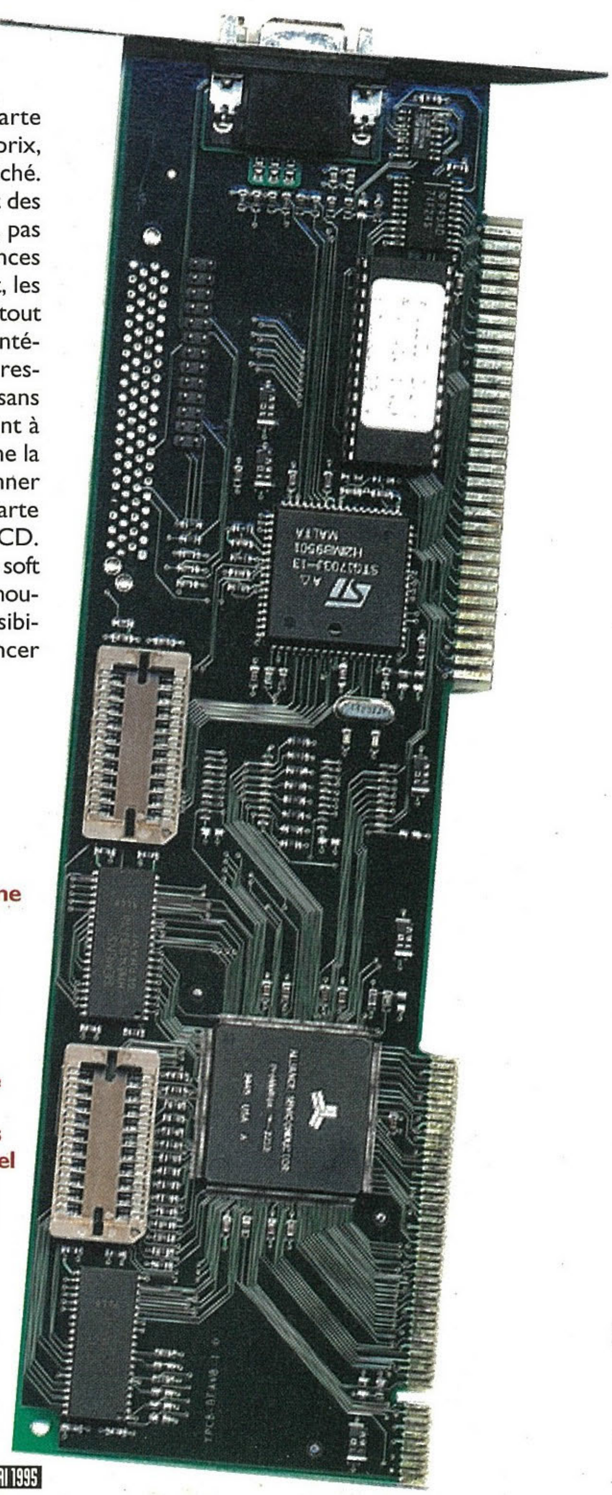
FICHE TECHNIQUE

Fabricant : Miro
Tél : (1) 46 12 03 12
Prix de la MiroVideo 20TD Live : 3 590 F TTC
Prix de la MiroVideo 12PMD : 1 190 F TTC

Animé par un processeur Alliance Promotion 3210, cette carte accélératrice Windows a de quoi en étonner plus d'un. Son prix, tout d'abord, la place comme l'une des moins chères du marché. On serait évidemment tenté de penser que c'est au détriment des performances, mauvaises langues que nous sommes. Eh bien, pas du tout. Enfin presque. Si l'on reste assez loin des performances obtenues par les meilleures cartes accélératrices du moment, les résultats sous DOS sont plus qu'honorables. Mais il faut avant tout regarder du côté des fonctionnalités pour se rendre compte du réel intérêt de la miroVideo 12PMD. Son chip est en effet capable de décompresser les fichiers AVI en plein écran, mais également les fichiers MPEG sans une trop grande perte de vitesse. Cette dernière opération s'effectuant à la fois au niveau soft et au niveau hard, un 486 DX2 66 s'impose comme la machine de base. Sur Pentium, en revanche, on peut facilement visionner un VideoCD sans atteindre malgré tout la fluidité obtenue sur une carte dédiée telle la ReelMagic. Attention en ce qui concerne lesdits VideoCD. Seuls les films estampillés avec le label "VideoCD" sont compatibles avec le soft de la 12PMD. Avouez que pour un prix à peine supérieur à 1 000 de nos nouveaux francs, c'est vraiment une bonne affaire, non ? Seul regret : l'impossibilité de changer de résolution sous Windows sans être obligé de relancer ce dernier. ■

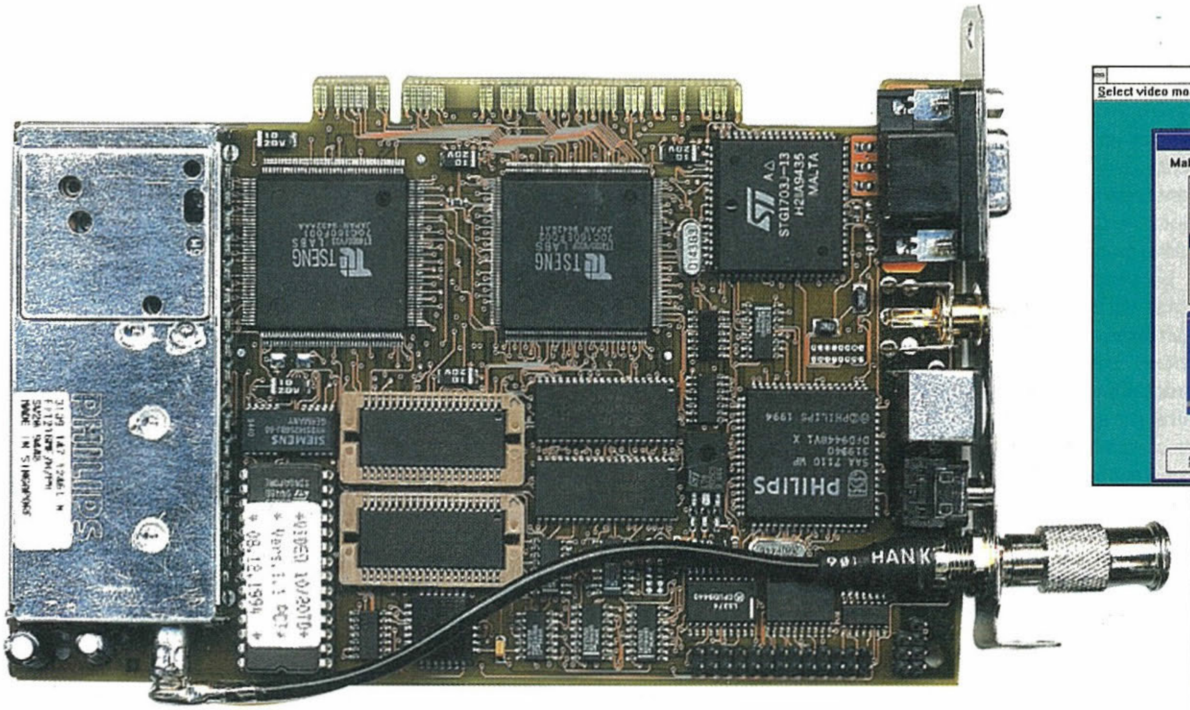


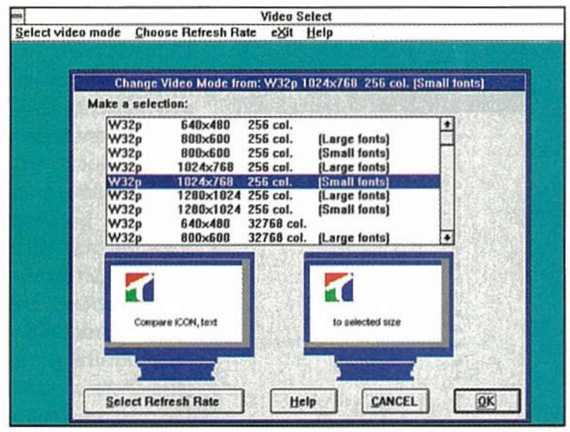
Le programme de calibrage permet de régler précisément l'unité de mesure afin d'obtenir une échelle correcte sous n'importe quel programme (CorelDraw, Word...).



c'est net !

miroVIDEO 20TD Live





Le système permettant de changer de résolution sous Windows ne permet pas de le faire à la volée. C'est-à-dire qu'il faut relancer Windows à chaque changement, ce qui n'est plus le cas de la plupart des cartes concurrentes.

Intégrer la télévision dans un ordinateur, l'idée n'est pas nouvelle. Ce qui l'est plus, c'est de l'avoir jointe au sein même d'une carte VGA. Les avantages sont triples : un seul slot occupé, le connecteur Vesa reste libre pour une autre carte (MPEG par exemple) et le risque de conflit inexistant. Côté processeurs vidéo, la 20 TD est équipée d'un ET4000/Win 32p et d'un accélérateur AVI. Les performances sous Windows ne sont pas des plus convaincantes, bien que largement suffisantes pour une utilisation classique. En contrepartie, l'utilisation de ce processeur sous DOS est un régal. Il suffit de lancer un "quelconque" Flight Simulator 5 en S-VGA pour constater le gain de vitesse sur la plupart des cartes VGA disponibles. Côté drivers, on ne retrouve qu'un petit utilitaire permettant le changement de résolution sous Windows (en "rebootant") et une version Video for Windows exploitant l'accélérateur AVI. L'utilisation de la partie télévision et incrustation vidéo se fait à l'aide de miroTV. Réglage du contraste, du son, des teintes, de la source vidéo se font le plus simplement du monde. Pas de télécommande et autres utilitaires gadgets. Miro a opté pour la sobriété et l'efficacité. Rares sont les cartes d'incrustation offrant une telle qualité d'image. La recherche des chaînes est automatique, et pour peu que l'on dispose d'une bonne réception des signaux hertziens, la restitution ne comporte aucun parasite. Les logiciels VideoStudio 2.0 et Image Editor de U-Lead livré avec la 20 TD permettent respectivement de capturer ou de monter des séquences vidéo et de retoucher les images en provenance du tuner, de la prise composite ou S-Vdéo. Voilà donc une carte "tout en une" fort séduisante... ■



Rares sont les cartes TV offrant une telle qualité d'image. La cadence et la taille des séquences capturées dépendent directement de la puissance de votre processeur.

Spécifications MiroVideo 20TD Live

Processeur : ET4000 Win 32p
Mémoire vidéo : 2 Mo DRAM (1 Mo sur la 10 TD)
Résolution max. avec 2 Mo :
- en 256 couleurs : 1280 x 1024 à 70 MHz
- en 65 000 couleurs : 1024 x 768 à 70 MHz
- en 16,7 M couleurs : 800 x 600 à 60 MHz

Bus : VL, PCI
Entrées : Composite, S-Vidéo, Antenne
Sorties : VGA & son
Standard : PAL, SECAM, NTSC (sauf tuner)
Décompression des AVI : Hardware
Décompression MPEG : non
Drivers : Windows 3.x
Fonctionnalités des utilitaires :
- changement de résolution à la volée : non
- loupe : non
- bureau virtuel : non
- calibrage écran : non

Softs : VideoStudio 2.0 & Image Editor

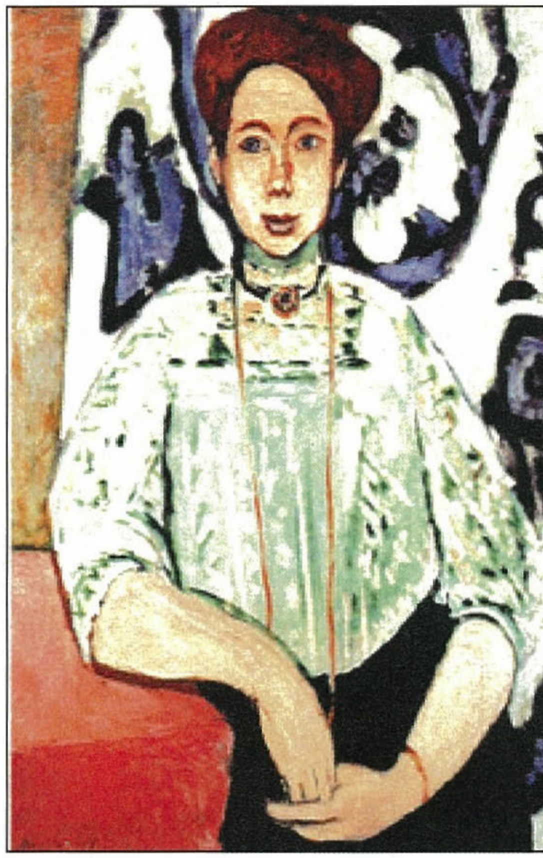
Spécifications MiroVideo 12PMD

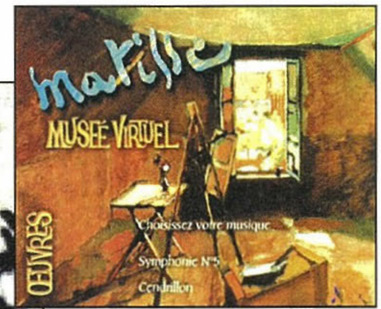
Processeur : Alliance Promotion 3210
Mémoire vidéo : 1 Mo DRAM (ext. 2 Mo)
Résolution max. avec 1 Mo :
- en 256 couleurs : 1280 x 1024 à 70 MHz
- en 65 000 couleurs : 800 x 600 à 75 MHz
- en 16,7 M couleurs : 640 x 480 à 72 MHz

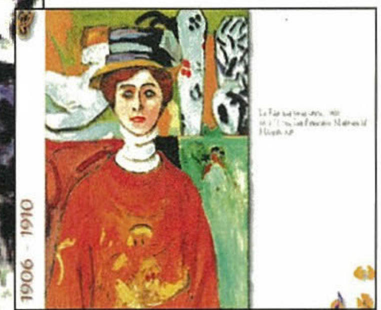
Bus : VL, PCI
Décompression des AVI : Hardware
Décompression MPEG : Soft + Hard
Drivers : Windows 3.x, OS/2 2.x & 3, CAD, Windows NT en option.
Fonctionnalités des utilitaires :
- changement de résolution à la volée : non
- loupe : oui
- bureau virtuel : non
- calibrage écran : oui

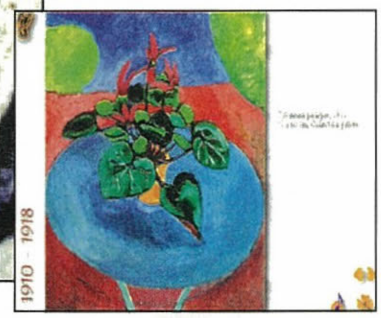


PC CD-ROM, Mac









Voilà un titre qui, ne serait-ce qu'en le lisant, s'annonce prometteur. Trois des plus grands mythes de ce siècle réunis sur un même CD-ROM, le menu est copieux. Ce titre fait parti de la collection "Triptyque" qui avait déjà réuni Monet, Verlaine et Debussy. L'interface est vraiment conviviale : que vous vouliez des renseignements sur un des trois artistes, entendre, voir ou lire certains documents, vous y arriverez en deux temps trois mouvements. L'intérêt du soft est qu'il permet de mélanger les arts sans jamais vomir un fouillis de données obtenues de manière anarchique. Nous avons au contraire une symbiose parfaite entre ces trois personnes. De plus, on sent vraiment que le responsable du projet connaît bien la vie et l'œuvre des artistes car toutes les informations que l'on recueille arrivent d'une manière très souple, et lorsqu'un

Matisse, Aragon, Prokofiev

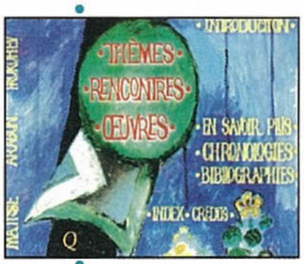


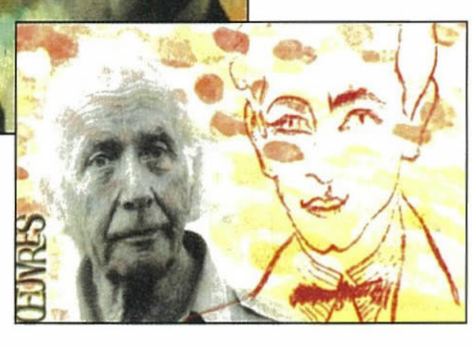
tableau est accompagné d'une musique, il n'est pas rare de trouver des correspondances. Ces hommes, qui ont fait avancer leurs arts respectifs, avaient la magie en commun. Cette magie les rapproche par la retranscription de la vision des choses qu'ils avaient dans leur art. Concrètement, ce volume vous permettra de découvrir une centaine de tableaux de Matisse dont une bonne partie provient de collections privées ou de Russie, une soixantaine d'écrits d'Aragon et une heure de musique de Prokovief. La qualité prime et vous ne serez pas déçu en contemplant les peintures ou en écoutant les musiques superbement digitalisées. Quant aux poèmes d'Aragon, ils sont écrits avec une superbe police de caractères ! À tout cela viennent s'ajouter des documents audio des auteurs eux-mêmes qui sont loin d'être inintéressants.

Editeur : Arborescence
Tél. : (1) 45.57.38.38
Prix: environ 350 F









PC CD Windows

Michel Ange



Ce CD consacré à l'un des plus grands artistes de la Renaissance est extrêmement intéressant. En effet, l'éditeur ayant pu avoir accès aux archives du Vatican, certains documents présentés sont rares. On découvrira, parmi plus de 350 images, les dessins préparatoires du plafond de la chapelle Sixtine. Les textes, en français, sont intéressants et la présentation générale agréable. Vingt minutes de musique originale composée par Stelvio Cipriani et quinze minutes de commentaires sonores achèvent de rendre particulièrement attrayant ce produit, qui rend hommage à celui qui passa une bonne moitié de sa vie à peindre un plafond, et l'autre à enlever la peinture qui avait dégouliné dans sa manche.

Editeur : Scala Tél. : (1) 45.61.98.80
Prix: 390 F

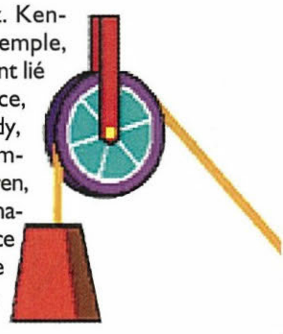




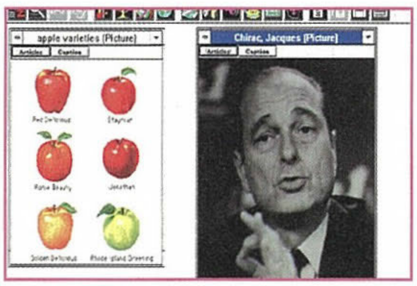
PC CD-Rom

The 1995 Grolier Multimedia Encyclopedia

Qui n'a jamais entendu parler de cette encyclopédie ? On l'a tous vue tourner chez un copain frimeur ! Très souvent, elle est livrée lorsque l'on achète une carte son ou un lecteur CD. En principe, cela doit vous pousser à acheter la dernière édition en date. Il est très clair que vu le prix, tout le monde ne peut pas se permettre de débourser une telle somme pour "simplement" avoir les derniers renseignements de l'année. Oui, mais voilà, simplement est entre guillements car d'une année sur l'autre Grolier ne se contente pas de rajouter quelques liens hypertextes et quelques photos. Si vous possédez déjà la Grolier '92 et si vous comparez cette version-là à celle-ci, vous vous apercevez que c'est 4 000 photos qui ont été ajoutées en plus des 4 000 qui y étaient déjà ! Non, ne téléphonez pas au journal pour savoir si je ne me serais pas gourré dans un zéro ! Bien évidemment, le texte suit avec 33 000 articles différents, avec une occurrence paramétrable : cela signifie que pour tel sujet, vous pouvez demander des liens avec le nombre d'articles que vous désirez. Kennedy, par exemple, sera forcément lié à la présidence, Jackie Kennedy, Dallas, la commission Warren, le conflit vietnamien, etc. En ce qui concerne l'interface, tout est beaucoup plus soigné comme tout le reste du produit bien sûr. Les cartes de tous les pays sont beaucoup mieux foutues, ils ont changé les couleurs (et c'est vraiment pas plus mal, bouh, qu'elles étaient laides), ont rajouté des villes. Les tracés chronologiques des civilisations sont par contre un peu petits, on aurait préféré quelque chose de moins microscopique. Là où l'on est vraiment déçu, c'est sur les vidéos car ce sont toujours les mêmes, on aurait apprécié quelque chose d'autre que l'aigle attrapant un poisson ou le caméléon attrapant un insecte, pour profiter pleinement du changement.







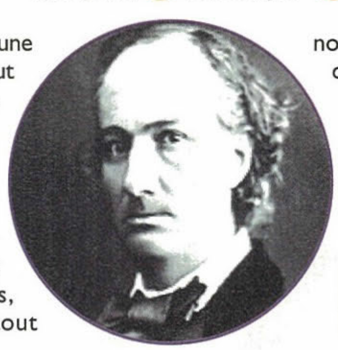




Editeur : Grolier Tél. : (19) 44.44.24.89.96

CD-Rom, PC et Mac

Salombo



Vous voilà embarqué dans une bibliothèque d'un genre tout particulier, car il n'y a presque pas de textes à lire ! Vous vous déplacerez dans le CD pour voir les habitations de grands auteurs comme Flaubert, Baudelaire, Rabelais... Des morceaux très choisis, puisqu'en tout et pour tout nous avons une dizaine de lignes de chaque auteur ! On sent vraiment, à l'heure actuelle, l'envie de faire des produits Multimédia pour faire du Multimédia. Moi, je connais un truc vachement plus interactif qui s'appelle "lire".

Editeur : XII Bis Records
Tél. : (1) 42.12.52.82 Prix: 199 F

PC CD, Mac

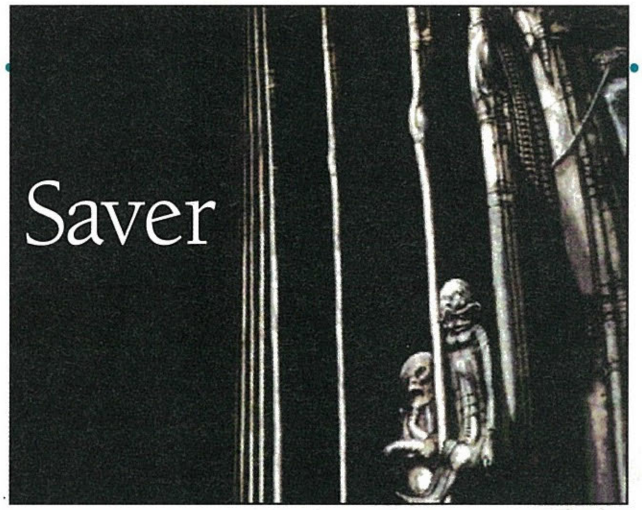
Le Dictionnaire Larousse

Les Larousse nouveaux sont arrivés ! Sur CD-ROM, ils sont compatibles PC DOS, PC Windows et Macintosh. La collection, qui s'appelle Référence Électronique, comporte pour le moment le Larousse de la Langue Française et un Bilingue English-French/Français-Anglais. Ce dernier regroupe trois dictionnaires thématiques : Général (90 000 mots), Business (40 000 mots) et Informatique (30 000 mots). Disposant d'un copier/coller, chaque dictionnaire s'intègre dans les différentes applications.

Editeur : Larousse
Prix: 990 F



H.R. Giger Screen Saver



PC & MAC

Brrr ! Bienvenue dans l'univers du peintre suisse, H.R. Giger, où machines et protoplasmes entrent en symbiose pour nous procurer de rares visions d'horreur futuriste. Les fans de Ridley Scott se souviennent encore des créations de ce fêlé qui ont fait d'Alien et de ses suites le chef-d'œuvre que l'on connaît. Après l'adaptation du monde de Giger au jeu vidéo (avec Dark Seed), CyberDreams nous propose une série d'économiseurs d'écran et on risque bien de vous entendre crier devant votre PC. La réalisation est de bon aloi : possibilité de laisser et de recevoir des messages, programmation de l'apparition des screen-savers, graphisme en 640 x 480 très très fin, animations spectaculaires, en tout dix modules paramétrables. Il n'y a pas de doute, si vous voulez marquer votre différence au bureau, le style techno-morbide de Giger va éloigner les sains d'esprit de votre écran et vous faire définitivement une réputation de psychopathe (utile dans le métro). En prime, le produit inclut une nouvelle de science-fiction et une cassette audio qui... brrr...

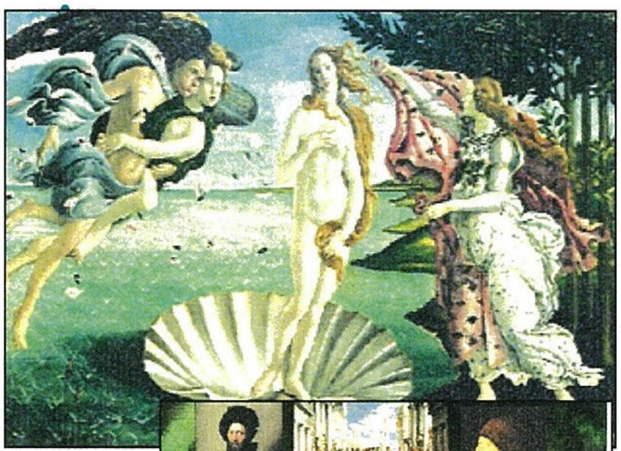
• Editeur : Cyber Dreams •

Nymphéas II

CD-Rom, Mac & PC



Nymphéas est un musée imaginaire qui vous permet de visionner de nombreux tableaux de grands artistes. Il vous faudra un très grand écran pour pouvoir apprécier certaines de ces toiles, car les Noces de Cana (tableau de David faisant à peu près 60 m2) sur votre écran, c'est un peu juste. L'interface étant à la limite de la convivialité, c'est un très bon produit en ce sens qu'il vous donnera envie de retourner au musée mais à part ça...





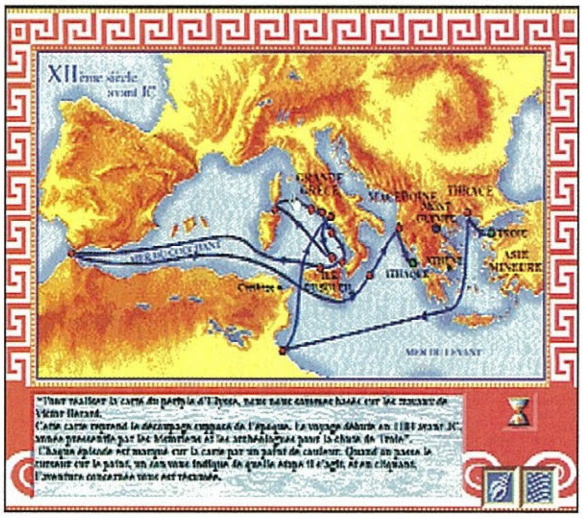
• Editeur : XIII Bis Records •
Tel: (1) 42.12.52.82 • Prix: 199 F

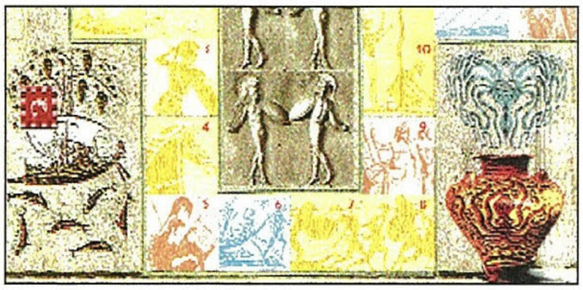
Ulysse



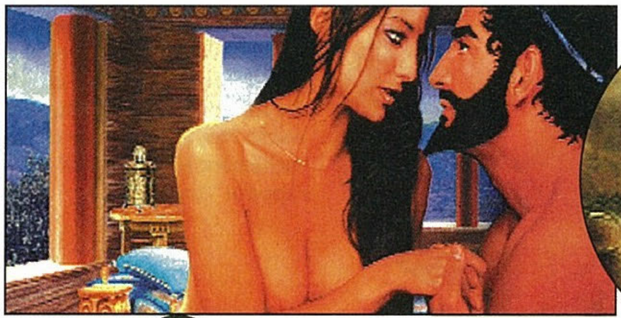
PC Windows (8Mo RAM) et Mac CD-Rom

Arborescence continue de nous émerveiller avec des réalisations de toute splendeur. Ulysse offre une occasion unique de se replonger dans la mythologie grecque ou, pour les plus jeunes, de découvrir l'Odyssée du fils de Laërte. Le CD s'articule en quatre parties. Une carte interactive de la Méditerranée au XIIe siècle avant J.-C. retrace l'itinéraire du grand marin et ses aventures. D'ailleurs, trois aventures sont présentées sous forme de roman-photos : Polyphème le cyclope, Circé la sorcière, Ulysse et les sirènes (qui étaient des oiseaux, contrairement aux idées reçues). C'est un festival pour les yeux et les oreilles : les voix sont réussies et les images, pourtant fixes, trahissent le talent des comédiens et la maîtrise des graphistes d'Arborescence. Retrouvez ensuite, dans le Lexique, les figures emblématiques de l'époque : dieux, héros mortels, poètes... Car il n'est pas inutile de se rafraîchir la mémoire avant d'aborder le quatrième volet de ce CD, une sorte de jeu de l'oie qui nous assène, en douceur, des questions-réponses sur la mythologie antique. Je ne saurais trop vous conseiller de vous procurer cet Ulysse.





• Editeur : Arborescence •
Tel: (1) 47.57.38.38 • Prix: 249 F





Freak Show

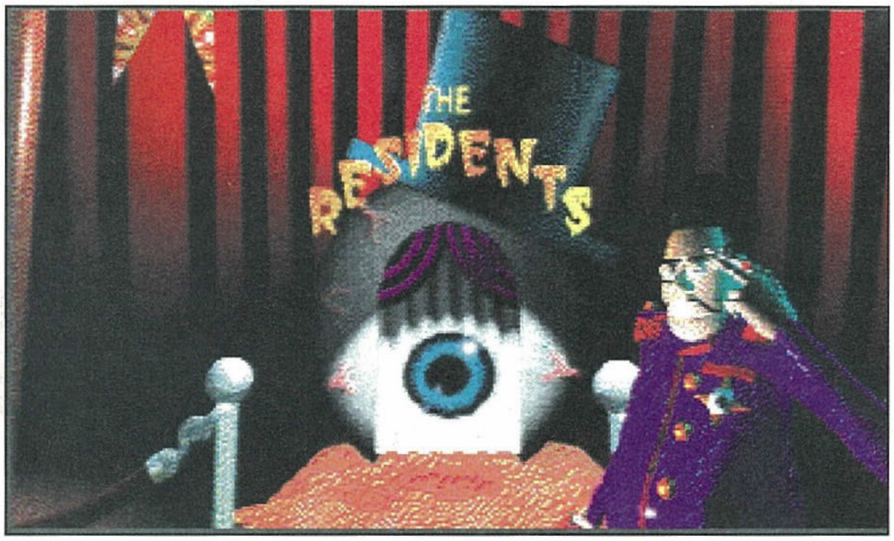


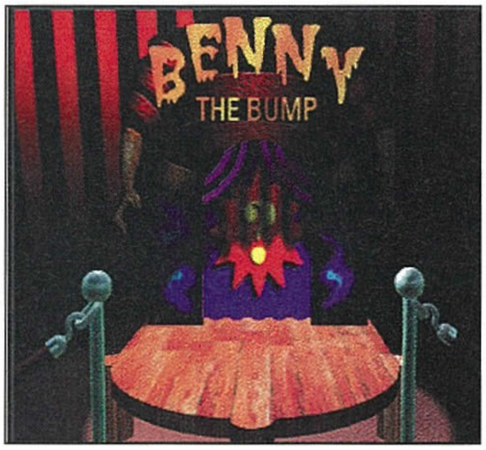
The Residents est un groupe californien sévissant depuis les années 70. Connu du grand public depuis peu, ils n'en sont pas moins complètement anonymes. On ne connaît ni leur visage ni grand chose d'eux, si ce n'est qu'ils sont complètement givrés. La musique, difficile à décrire, pourrait être qualifiée de minimalisme synthétique. Pour vous donner une idée, je vous conseillerai "Commercial Album".

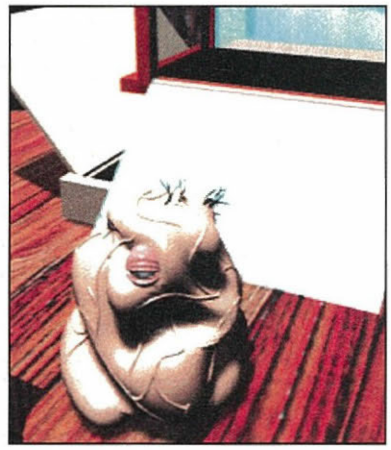
Depuis de nombreuses années, les Résidents travaillent avec divers designers (mais peut-être le sont-ils eux-mêmes ?) et leurs pochettes de disques, a fortiori leurs spectacles, permettent de découvrir des personnages assez étonnants et un univers qui ne l'est pas moins, à tel point qu'une des salles du MOMA (Museum Of Modern Art) de New York leur est consacrée. Bref, c'est à la découverte de cet univers très particulier que vous convie ce CD. Le titre résume à lui seul le concept de la chose: Freak Show, la parade des monstres. À l'aide de la souris, vous évoluez dans un cirque, et en cliquant de-ci de-là, vous pouvez lancer quelques animations 3D dans lesquelles sont inclus des films Quick Time. Découvrez Wanda la mangeuse de vers, Jelly Jack l'homme gélatine et d'autres spécimens étranges. Les images et animations, superbes, sont dues à Jim Ludtke, et bien entendu la bande son de ce curieux "concept CD" aux Résidents. Cela dit, il est regrettable que les images occupent une fenêtre aussi petite, et que, Windows oblige, tout cela soit fort lent.

• Editeur : Ion • Prix: 390 F •

PC CD Windows, déjà dispo sur Mac







PC CD

Les Evangiles



Les Évangiles ont toujours su inspirer les créateurs : musique, peinture, sculpture, de nombreuses disciplines artistiques ont célébré à leur manière les textes saints. Ce CD-Rom plutôt original permet de prendre connaissance de ces œuvres. Les textes de Matthieu, Marc, Luc et Jean sont présents sur ce CD, et au moyen d'icônes (c'est l'endroit idéal pour ça), on peut appeler une œuvre d'un simple clic et ainsi afficher celle du Caravage, du Tintoret, etc. Bonne idée, une carte agrémentée de symboles tirés d'œuvres d'art permet de mettre en concordance noms de lieux et passages des textes.



• Editeur : Editel (1) 45.61.98.80 • • Prix: 340 F •

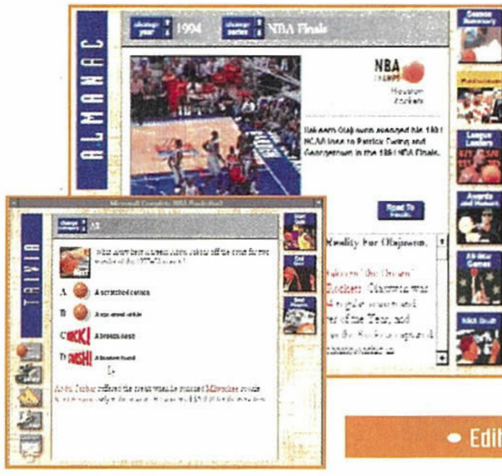


PC CD Windows

Microsoft Home Complete NBA

Basketball

Bill Gates aime le basket, donc il est logique que la collection Microsoft s'enrichisse (au propre et au figuré) de cette encyclopédie à la gloire des filets percés. Les moments les plus spectaculaires de l'histoire du ballon orange sont disponibles sous forme de petits clip vidéo : revisionnez vos jams préférés. Passez en revue les 27 équipes du NBA et leurs résultats, saison par saison. Consultez les résultats de tous les joueurs de 1994. Pour finir, un quizz de plus de 1 000 questions vous permettra de tester vos connaissances. "Complete NBA Basketball" est très exhaustif et se compulse comme un almanach de sport, le multimédia en plus. Tenez, voilà une colle : quel accident empêcha Abdul Jaffar de terminer la saison 77-78 ? Demandez donc à Bill Gates. Il sait, LUI.



• Editeur :Microsoft • Prix: 530 F •

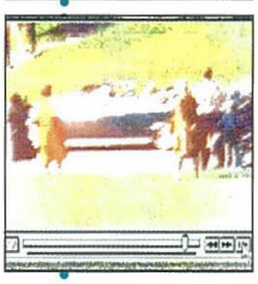
JFK Assasination

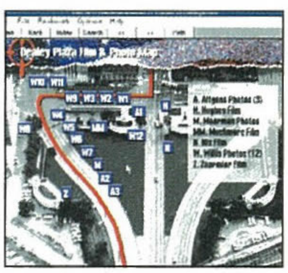
PC CD Windows



Salué par la presse spécialisée aux États-Unis - il est vrai que le sujet est sacré - ce CD propose de faire la lumière sur l'assassinat de John F. Kennedy survenu à Dallas en 1963. La présentation assez simplette ne rend pas grâce à la somme de documents d'archives, textes, photos, films que l'éditeur a engrangés pour sa réalisation. En fait de lumière, c'est à l'utilisateur de trouver sa propre vérité, mais grâce à une reconstitution en 3D basée sur les rapports de la Commission Warren, il est vrai que le défi semble relevable. En changeant d'angle de vue, en variant la position du tireur, on peut s'essayer à divers scénarios. S'il avait bénéficié d'une traduction, ce CD aurait pu faire un carton en France, mais tel quel, il se contente d'être morbide et fascinant.



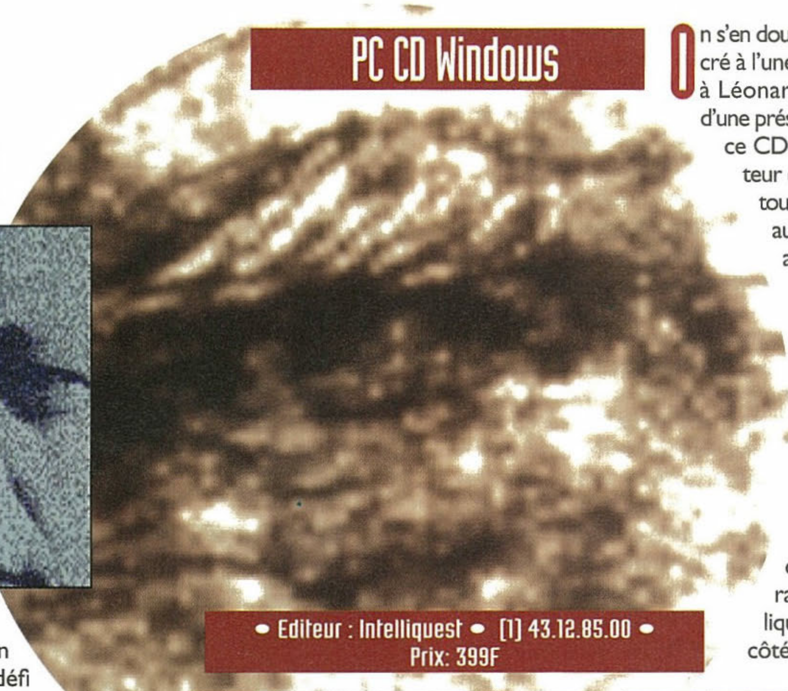




• Editeur : Mediot • Prix: 419F

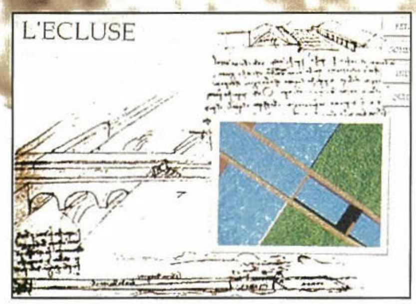
Léonardo l'inventeur

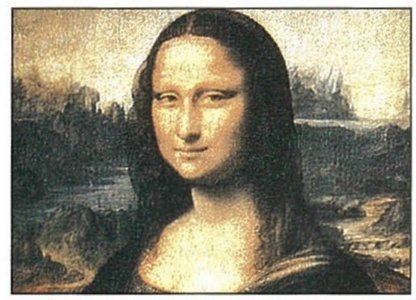
PC CD Windows



On s'en doute, ce CD n'est pas consacré à l'une des Tortues Ninja, mais à Léonard de Vinci. Bénéficiant d'une présentaton plutôt attrayante, ce CD n'est hélas pas à la hauteur de nos espérances et surtout bien en-deçà de ce qu'on aurait pu faire avec un sujet aussi riche. Peu d'informations, mais en lieu et place, des plans de machines pour la plupart déjà vus. Lorsqu'on sait qu'il y a deux ou trois ans, une exposition organisée par IBM dans la maison de l'inventeur, présentait de nombreuses maquettes et documents rares, on se dit que Intelliquest est vraiment passé à côté d'un sujet fort.

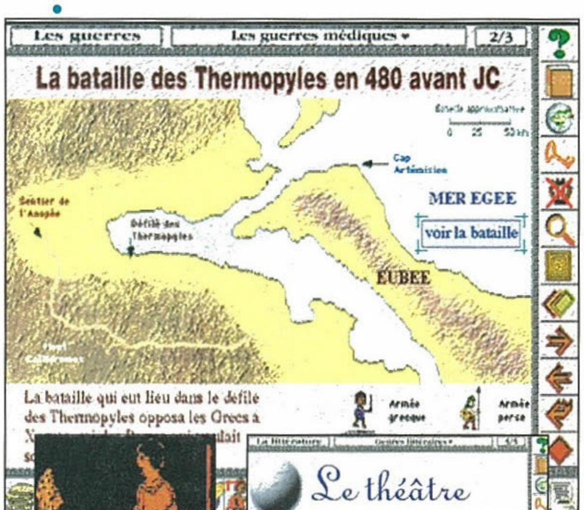
• Editeur : Intelliquest • (1) 43.12.85.00 • Prix: 399F





A la découverte de la Grèce antique

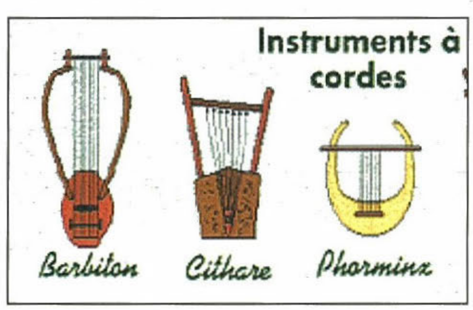
PC CD Windows







Indéniablement, voilà un sujet fort riche et de ce côté-là, rien à redire, le CD rend hommage à cette culture fondatrice. 500 écrans, 1 000 pages de textes consultables à l'écran ou imprimables, 600 illustrations et photos, sans parler des cartes, des animations, etc. À la Découverte de la Grèce Antique est un titre alléchant. On peut cependant regretter que l'interface soit brouillonne. En effet, l'écran principal est orné d'une véritable frise d'icônes. C'est très grec dans l'état d'esprit et très esthétique, mais pas vraiment pratique. Ces icônes permettent d'accéder à de nombreux chapitres traitant des loisirs, de l'éducation, des arts et des batailles. Ce dernier choix donne lieu à la visualisation de cartes de batailles connues (Salamine, Marathon, etc.) et une option intéressante affiche les différentes forces en présence sous forme d'icônes animées.



• Editeur : Joliciel • (1) 79.96.99.59 • Prix: 369F





L'AMAZONE Queen
Atterrissage forcé en pleine aventure !
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ PROGRESSIFS · PLUS DE 40 PERSONNAGES
EFFETS SONORES ÉPOUSTOUFLANTS · PLUS DE 100 ENVIRONNEMENTS GRAPHIQUES DIFFÉRENTS
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE (TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS SUR LE CD ROM)
DISPONIBLE SUR PC, PC CD ROM ET BIENTÔT SUR AMIGA
WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT
A Time Warner Company
INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS

AVANT AUGMENTATION

DERNIERE OFFRE

Valable 3 mois seulement !

Cadeau exceptionnel ! un CD-ROM de 120 démos explosives

et 1 an d'abonnement à joystick pour 199 F

seulement au lieu de ~~385 F~~

Il n'y a vraiment que Joystick pour vous en offrir autant : toute une année d'abonnement (11 n^os^) et des centaines d'heures de jeux avec ce CD-ROM Paragon !



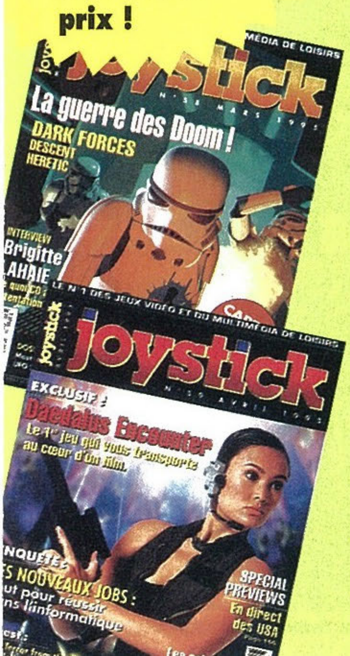
Des centaines d'heures de jeux fabuleux !

VOTRE CADEAU

Ce CD-ROM Paragon contient 120 démos explosives des plus fabuleux jeux du moment.

1942 Pacific Air War • Airlines • Alone in the Dark II • Arcade Pool • Armour-Geddon • Battle Bugs • Battle Hawk • Battle Isle 2 • Beneath a Steel Sky • Blues Brothers • Bridge Champion with Omar Sharif • Brutal Sports • Campaign 2 • Cannon Fodder • Clockwiser • Comanche : Maximum Overkill • Complete Chess system II • Countdown • **Creature Shock** • Crystal Maze • Cyber Race • D-Day : The Beginning of the End • Dawn Patrol • Desert Strike • Detroit • Diggers • Doom VI.5 • Dragon Sphere • **Dreamweb** • Ea Kids • Empire Soccer'94 • European Champions Club Football • Evasive Action • Fantastic Dizzy • Fatty Bear • Fifa Soccer • Frankenstein • Freddy Pharkas Frontier Pharmacist • Front Page Sports : Baseball • Fury Of the Furries • Gabriel Knight • Goblins I • Goblins 2 • Goblins 3 • Good to Firm • Graham Gooch World Class Cricket • Heimdall 2 • Hexx • Inferno • Ishar 2 : Messangers of Doom • Ishar 3 • Isle of the Dead • Krusty's Super Funhouse • Lamborghini : American Challenge • Lands of Lore • Lemmings 2 : the Tribes • Litil Divil • **Little Big Adventure** • Lords of Midnight • Lords of the Realm • Lotus : the Ultimate Challenge • Macarthur's War • Magic Boy • **Magic Carpet** • **Master of Magic** • Manchester United Champions • Megarace • Nascar Racing • Noddy's Big Adventure • Novastorm • Overdrive • Overlord • Pepper's Adventures in Time • Pinball Dreams • Pinball Dreams 2 • Pinball Fantasies • Premier Manager 2 • Project X • Putt Putt Joins the Parade • **Quarantine** • Rise of the Robots • Rock and Bach Studio • Ryder Cup Golf • Sam & Max hit the Road • Santa's Xmas Caper • Shadow Caster • Sid & Al's incredible Toons • Sim City CD • Simon The Sorcerer • Sink of Swim • Sovereign of the Earth • Spear of Destiny • Speed Racer • Stack Up • Starlord • Subwar 2050 • Syndicate • **System Shock** • The Adventures of Willy Beamish • The Chaos Engine • The Clue • The Elder Scrolls : Arena • The Even More Incredible Machine • The Horde • The Prophecy • The Settlers • The Terminator : Rampage • Theme Park • Tie Fighter • Tornado : Operation Desert Storm • Total Carnage • **Transport Tycoon** • UFO : Enemy Unknown • Universe • Unnecessary Roughness • Warlords • **Warcraft** • Wild Science • Zool • Zool 2.

Joystick augmente car vous trouverez dans chaque numéro un CD-ROM avec des démos de jeux et des infos. Abonnez-vous vite en profitant de l'ancien prix !



OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

A compléter et à retourner avec votre règlement à :
JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

☐ **OUI, je profite de cette offre exceptionnelle d'abonnement** à Joystick pour **1 AN (11N^os^)** au prix de 199 F seulement au lieu de 385 F soit **une économie de 186 F**. Je recevrai en cadeau mon CD-ROM Paragon (PC compatible), contenant 120 démos explosives.

CT 076 CC60

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ CB : ____ ____ ____ ____ Expire le : ____ Signature :

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal : _____ Ville : ______________________

Mon ordinateur est un : ______________________ Mon pseudo* : ______________________

*A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYSTICK.

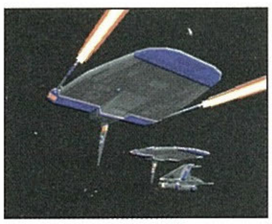
Offre valable 3 mois, réservée aux nouveaux abonnés et à la France métropolitaine uniquement. Votre cadeau vous parviendra sous un délai de 4 semaines après réception de votre premier numéro. «Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données peut s'éxercer aurpès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.»

Vous pouvez assister chaque mercredi, à la FNAC Micro, 71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e, à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 Joystick.

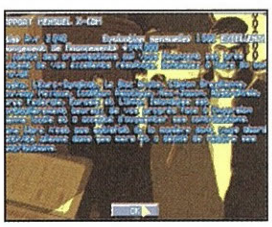
fnac LES SORTIES DU MOIS
VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK



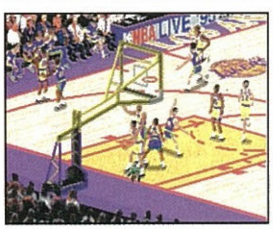
CHAOS CONTROL SUR CDI
TESTÉ DANS JOY N°59
Aux commandes de votre vaisseau, vous évoluez dans un décor précalculé réalisé sur Silicon Graphics. Tirez, l'ennemi ne fait pas de cadeau.



RENEGADE SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N°59
Dans la lignée de Wing Commander, cette simulation de combats spatiaux en 3D comporte de nombreuses missions et est d'une fluidité rare.



XCOM TERROR SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N°59
Les amateurs de stratégie devront repousser une vague d'Alien, c'est le cas de le dire, vivant au fond des mers. On ne peut pas dire mieux, c'est la suite de UFO.



NBA LIVE SUR PC
TESTÉ DANS JOY N°59
Adapté du célèbre jeu sur console, voilà le meilleur du basket. Rapide, beau et bien conçu, c'est un must qui passionnera les sportifs en chambre.



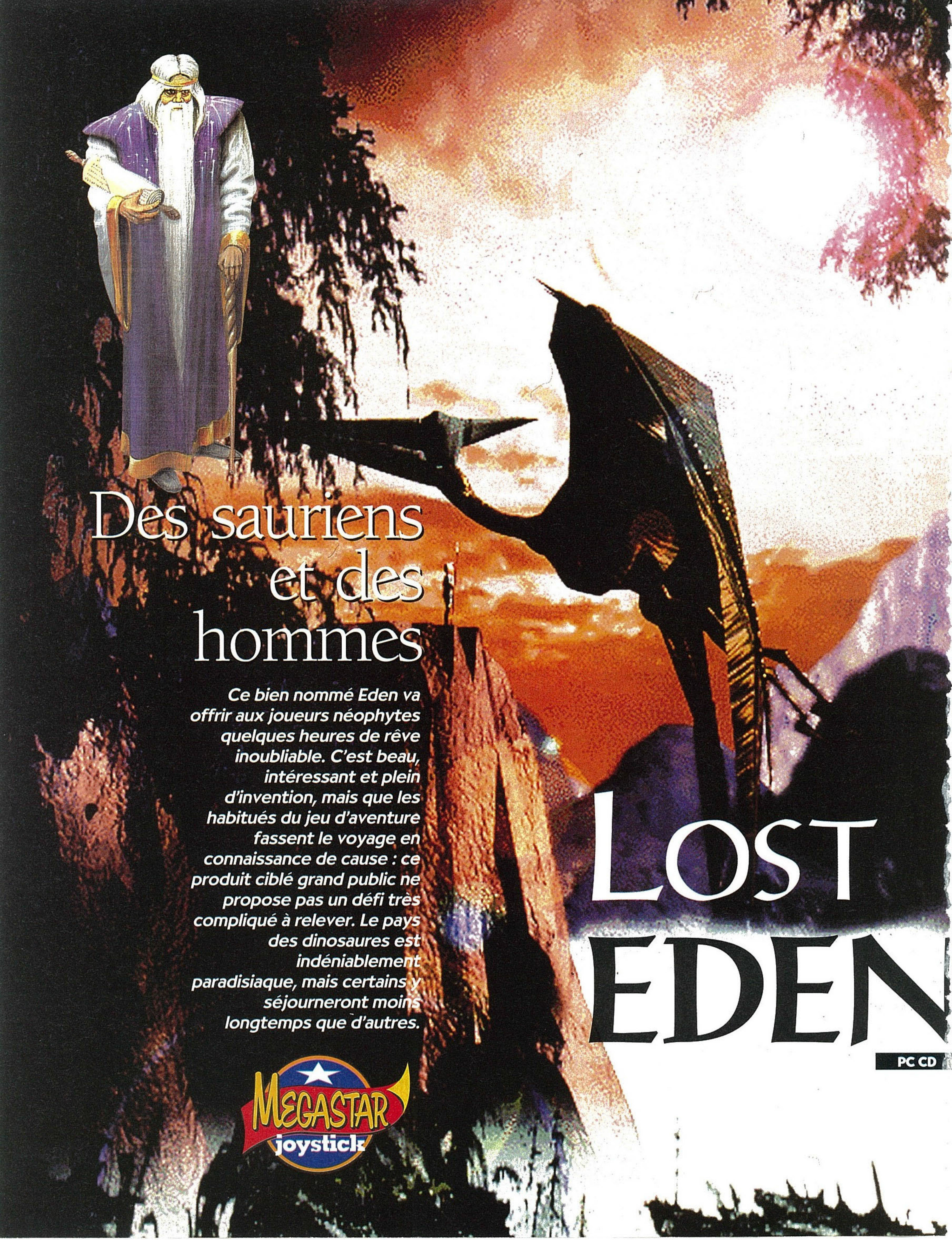
BIOFORGE SUR PC
TESTÉ DANS JOY N°59
Pour les possesseurs de machines rapides, voilà un jeu d'aventure futuriste particulièrement réussi. Graphisme sans reproche et ambiance garantie.

Ça brille !

Ce mois-ci, on s'est fait une réflexion, entre nous, à Joy. Enfin on s'est fait des tas de réflexions mais qu'importe. On s'est dit que c'était le printemps, qu'on avait bien fait de passer par le parc et toutes ces sortes de choses mais là n'est pas le sujet. On s'est dit que mine de rien, le CD ROM s'est imposé en douceur. C'est plus ça que je dis qu'on s'est dit. Il y a peu, tous les journaux micro titraient "Cette fois-ci c'est la bonne" et en fait, rien du tout, on voyait un jeu sur CD de temps en temps mais pas de révolution. Au mieux, quelques jeux disquettes se retrouvaient sur un disque tout brillant tout vide et on se demandait bien quand les éditeurs allaient se décider à bouger. Et puis là, sans heurt, comme s'il s'était matérialisé à force qu'on l'invoque, le marché CD existe. Tous les mois, des jeux, des jeux, des jeux (et des jeux). En ce moment, un nouveau virage s'opère, bien visible celui-là: les jeux CD sont adaptés sur disquettes, pour ceux qui n'ont pas encore les moyens d'acheter un lecteur. Première constatation, le prix d'un jeu CD est toujours supérieur à celui de la version floppy. Ça devrait être le contraire. D'une part, les éditeurs ayant toujours déclaré haut et fort que le piratage les forçait à gonfler leur prix, parce que le CD n'est pas piraté. D'autre part, parce que le support CD coûte nettement moins cher que les disquettes. Ça c'est une chose mais il y a aussi un effet pervers à cette mode de conversion du CD au floppy. C'est plus ça que je dis, aussi. Ces jeux prennent une place monstrueuse sur le disque dur. Au hasard, l'excellent Warriors prend 20 Mo. Vous vous rendez compte, 20 Mo pour un Beat'em up ! Tout ça va amener les utilisateurs à investir dans des disques durs de plus en plus gros et donc, à retarder l'achat de lecteur de CD.

Toujours à propos de CD, on s'aperçoit que sur les nouvelles consoles, genre Playstation, de nombreux jeux CD PC seront adaptés. On voit donc émerger des jeux PC CD, déjà prévus en fonction des limitations des consoles (pas de touches, ergonomie réduite). Dans le même temps, les jeux sur lesdites consoles sont de plus en plus beaux techniquement et les utilisateurs de PC en bavent des ronds de chapeaux. Les consoles en questions vont-elles faire de l'ombre aux PC ? Pas sûr. Il se pourrait tout à fait qu'après avoir vu un transfert de software des PC aux consoles, on assiste à un transfert de hardware dans l'autre sens. Je ne parle pas d'émulation, comme avec une carte 3DO mais de cartes inspirées de la technologie consoles qui viendraient regonfler nos ordinateurs. Il paraît que Creative Labs travaille déjà sur un concept un peu similaire, orienté vers la réalité virtuelle. Affaire à suivre.

Moulinex



Lost Eden

PC CD

Des sauriens et des hommes

Ce bien nommé Eden va offrir aux joueurs néophytes quelques heures de rêve inoubliable. C'est beau, intéressant et plein d'invention, mais que les habitués du jeu d'aventure fassent le voyage en connaissance de cause : ce produit ciblé grand public ne propose pas un défi très compliqué à relever. Le pays des dinosaures est indéniablement paradisiaque, mais certains y séjourneront moins longtemps que d'autres.

Megastar joystick






Moulinex

Ce jeu se déroule il y a fort longtemps, sur une planète assez semblable à la Terre, à ceci près que les humains sont contemporains des sauriens. Pendant des lustres, les deux espèces ont cohabité sans anicroche, mais hélas, là-bas au nord, Moorkus Rex et ses armées de tyrannosaures s'apprêtent à modifier ce fragile équilibre, comme vient de l'expliquer Eloi, un ptérodactyle venu spécialement en émissaire pour parler au roi, votre père. Pour le moment, vous, Prince Adam et les vôtres êtes à l'abri de la forteresse de Mô, mais qui sait ce que l'avenir réserve aux hommes ? Le plus simple serait de sortir pour combattre, mais le roi vieillissant n'est pas disposé à vous laisser partir. Peu après votre naissance, Moorkus Rex tua son épouse - votre mère - ainsi que sa première-née, et aujourd'hui, jour de votre anniversaire, le roi a peur. Dans un premier temps, le but du jeu sera de le convaincre du bien-fondé d'organiser la résistance. Face aux tyrannosaures, les humains ne sont pas assez puissants, mais si vous arrivez à rallier les autres dinosaures, alors il se peut qu'un espoir demeure de libérer le pays. Voilà pour la mise en place du décor, mais Cryo oblige, Eden dispose d'un scénario beaucoup plus complexe que cela. Hélas pour les joueurs aguerris, Eden est toutefois un peu simplet en ce qui concerne la résolution de la partie. De l'aveu même de l'éditeur, il s'agit d'un jeu grand public. Va pour le grand public donc, et maintenant que vous voilà prévenus, voyons de plus prêt de quoi a l'air ce paradis. Lorsque commence la partie, alors que l'on est à peine remis de l'émotion suscitée par la séquence d'introduction, on se retrouve dans la forteresse de Mô. Un curseur animé, en forme de cube, permet, losqu'on le déplace sur l'écran de jeu, de prendre connaissance des actions qu'il est possible d'entreprendre : des flèches indiquent les sorties possibles, une main indique qu'un objet peut être ramassé et un corps stylisé signal que l'on peut parler à un personnage.

Premiers pas

Dès lors qu'on clique sur une direction, on ne peut s'empêcher de ressentir une certaine jubilation : les déplacements à l'intérieur des bâtiments se font en 3D précalculée. En revanche, petite déception en ce qui concerne les personnages. Ceux-ci, réalisés en dessins bitmap, sont parfois étranges ou du moins, lorsqu'on les confronte aux décors 3D, ils paraissent bien "plats" et le manque de reflets se fait sentir. En revanche, bravo pour les voix en français qui sont en majorité réussies. Ça me fait penser que je ne vous ai pas encore parlé de la musique. Une fois de plus, Stéphane Picq a fait très fort. Les différents morceaux, présents pendant tout le jeu, sont superbes et très évocateurs. On ne se lasse pas de certains thèmes, à mi-chemin de Deep Forest et d'Enigma, le bon goût en plus. Mais reprenons le cours du jeu. Très rapidement, on se retrouve à l'extérieur de la forteresse, et là, la partie commence vraiment.

Il existe deux façons de se déplacer dans Eden : à l'aide d'une carte de la région, on peut se rendre dans les différentes tribus qui peuplent ce monde, ou bien, une fois sur place, on peut se déplacer d'écran en écran en s'aidant d'une mini-carte située en haut de l'image. Bref, c'est tactique ou stratégique. Pour le moment, il n'y a pas vraiment de choix ; donc, allons voir ce qui se passe à Chamar, seule destination proposée. Le temps de cliquer, le temps de voir et d'entendre le bon (saint ?) Eloi acquiescer et ô miracle, une superbe animation 3D symbolisant le voyage s'affiche. Une fois remis de l'émotion engendrée par la beauté de la chose, on ne peut s'empêcher de penser à Dune, en ce qui concerne la majesté des mouvements de caméra, mais sur-

Galerie de portraits

Tout au long de la partie, on rencontre de nombreux types de personnages assez étonnants. Ces derniers se joignent à vous automatiquement si cela est nécessaire. Dommage, le jeu aurait gagné à proposer plus de choix à ce niveau-là.



INTERET 90

+
- Les animations 3D
- La musique
- Les voix en français
- L'interface
- Le scénario
- L'ambiance

−
- C'est court
- Le graphisme 2D
- Manque de bruitages
- Certaines voix

TECHNIQUE 90









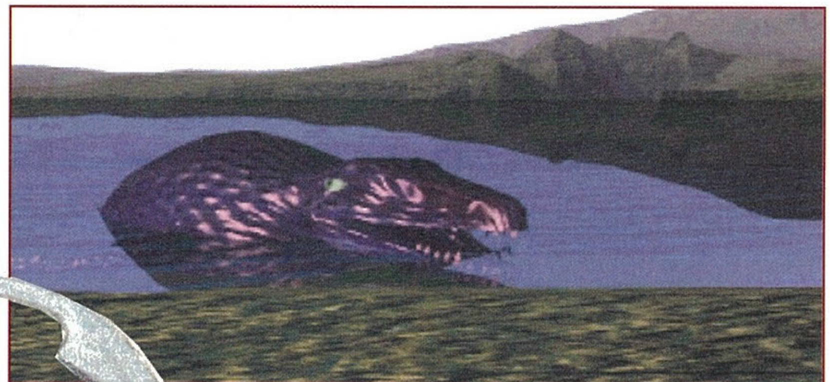


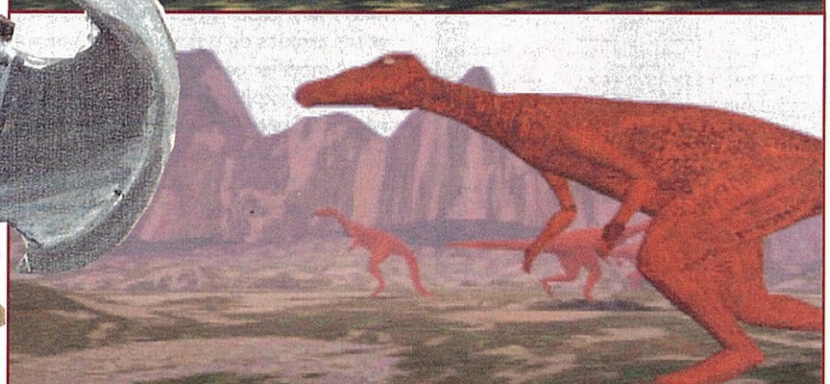

“Il ne manque à ce jeu que la durée pour être à



Nos amis les bêtes

Le jeu oppose les tyrannosaures humains et aux autres dinosaures. Outre les T-Rex, vous rencontrerez en cours de partie des brontosaures, des tricératops, des mososaures, des ptérodactyles, etc.









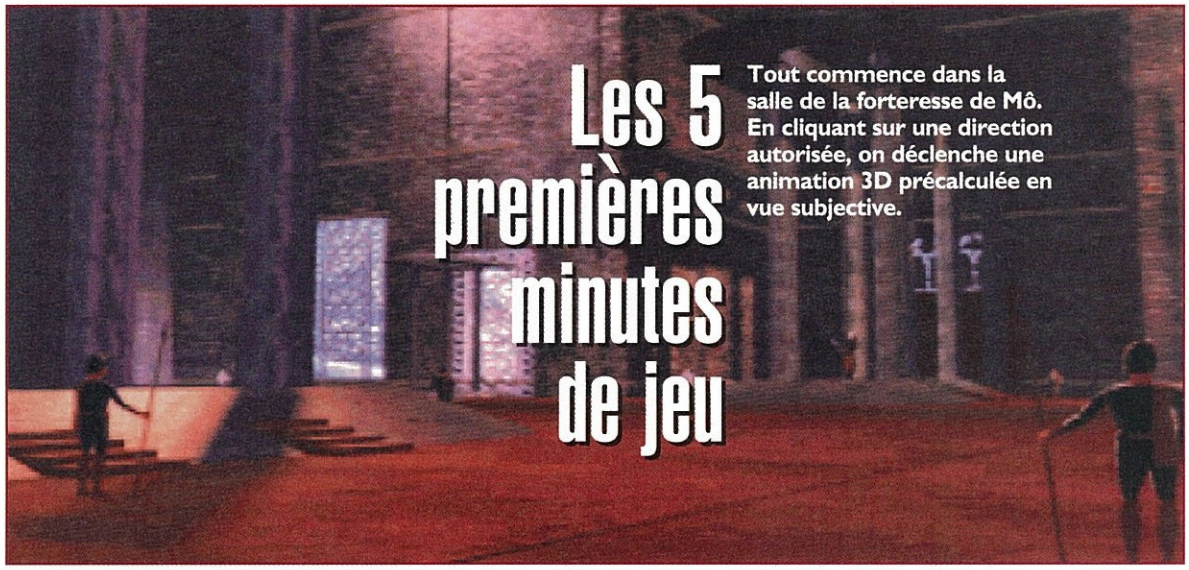
tout, on pense à Blood. En effet, les animations créées avec 3DS utilisent un principe de script. Différents plans sont superposés et découpés afin de créer, à chaque déplacement, un nouveau film. Il existe un certain nombre de décors, un certain nombre de personnages animés, et un savant mixage de tout cela crée bien plus de films 3D qu'un simple CD pourrait en contenir, aussi puissant que soit l'algorithme de compression de Cryo. Du coup, impossible de se lasser, chaque film ou presque comporte une scène que l'on n'avait pas encore vue. Une fois arrivé, il s'agit de visiter l'endroit. Les décors, cette fois-ci en images fixes, sont absolument superbes. Les amoureux de Vista Pro (bien que Cryo utilise un logiciel maison similaire mais plus performant) apprécieront les différents paysages générés par fractales. Naturellement, la région est loin d'être désertique, et outre les autochtones qui se trouvent quelque part sur une «case» fixe, des dinosaures se promènent dans les environs. Lorsque l'on tombe sur un endroit où ils se trouvent, nouvelle scène 3D. Décidément, Cryo est probablement l'éditeur qui maîtrise le mieux l'image précalculée. À cet égard, même si le jeu peut en décevoir certains par sa facilité, je pense que cela vaut le coup d'y jeter un œil, rien que pour admirer un troupeau de tricératops en train de brouter ou les

la fois l'Eden avant la chute et l'Hosanna sans fin"...

vélociraptors qui piquent un cent mètres dans la plaine.
À l'exception des tyrannosaures, qu'il faut fuir pour l'instant, les autres sauriens, faute d'être amicaux, sont indifférents. Grâce à Dina, une ptérodactyle alliée capable de comprendre leur langage, il va falloir convaincre les différents types de bestioles de vous aider. Certaines pourront fabriquer des forteresses avec les humains, d'autres vous renseigner utilement ou bien éloigner momentanément les tyrannosaures. Le jeu va donc consister à retrouver différents objets ou cadeaux susceptibles de leur forcer la patte.
Les humains rencontrés disposent eux aussi de secrets ou d'objets qu'ils voudront bien vous confier et en général, l'un des représentants de la tribu vous accompagnera. Il faudra donc construire des forteresses (c'est automatique) et par la suite, à vous de découvrir comment les consolider pour tenir jusqu'à l'utime combat.

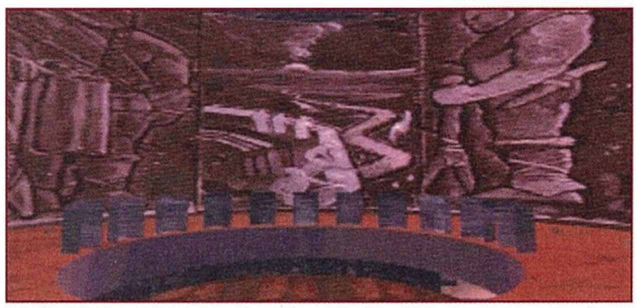
Un scénario complexe

Sans vouloir trop déflorer le sujet, Eden est un jeu assez fouillé. On y trouve quelques références (le héros s'appelle Adam et je vous laisse imaginer le nom de celle qu'il rencontrera en cours de jeu), mais surtout le découpage du jeu est particulièrement audacieux. En effet, l'aventure que vous vivez est en fait celle racontée par Eloi pendant la séquence d'introduction. Ici, pas de points de vie, mais lorsqu'une étape déterminante pour la continuité de l'histoire est franchie, l'écran se brouille, façon mosaïque à la Dune, et Eloi, vieux



Les 5 premières minutes de jeu

Tout commence dans la salle de la forteresse de Mô. En cliquant sur une direction autorisée, on déclenche une animation 3D précalculée en vue subjective.



Il s'agit de se rendre chez le roi. Une fois au sous-sol, c'est tout droit.



En cliquant sur les différents protagonistes, ici le roi votre père et Eloi, un ptérodactyle, vous apprenez que les tyrannosaures viennent de déclarer la guerre.



Rendez-vous chez le Monk, le magicien et parlez jusqu'à ce qu'il vous confie une amulette.



Allez dans votre chambre et parlez avec Eloi qui vous confie une pierre.



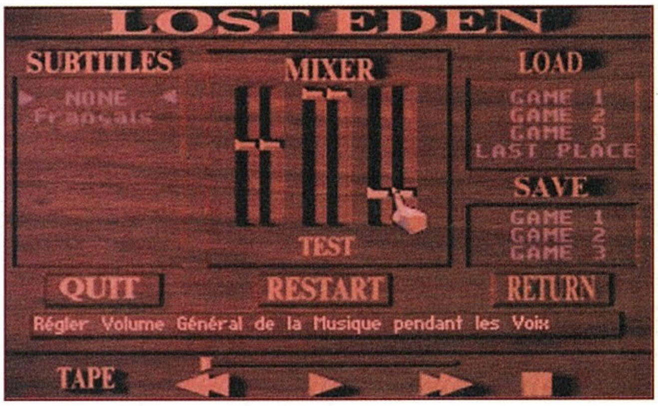
De retour à Mô, donnez l'amulette à Dina et allez voir Djemel, grille de gauche. Bon jeu !



En bas, la grille de droite est maintenant ouverte. Allez-y, et en route pour votre premier voyage !



Discutez avec Tau, le grand-père de Dina.



Le tableau de configuration permet de mixer les voix et la musique, de gérer les sauvegardes, mais aussi de revoir les dialogues les plus récents en utilisant des commandes de type magnétoscope.



Si l'on ne dispose pas d'une carte sonore (par convenance personnelle ou non), les dialogues peuvent apparaître à l'écran sous forme de textes.

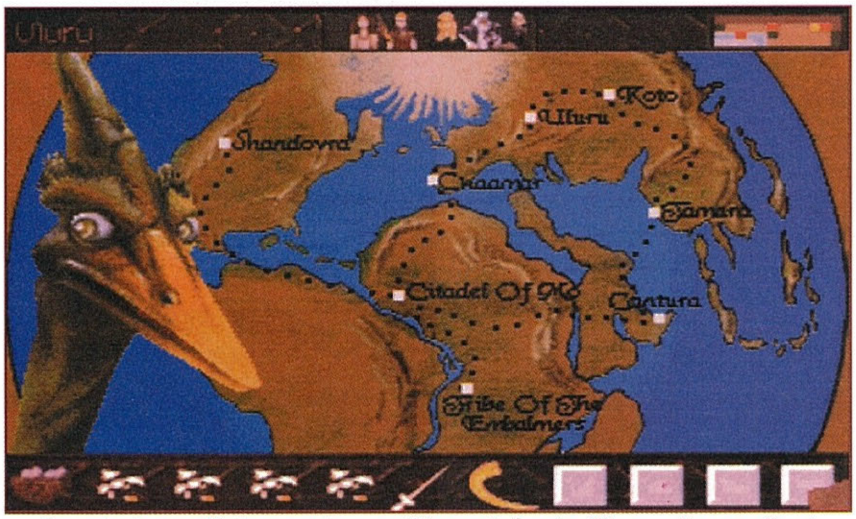
et tout déplumé, continue sa narration, genre «Et c'est ainsi que Adam et moi-même nous partîmes vers le nord et patati et patata». Pour ceux qui connaissent, c'est le même procédé narratif que celui employé dans les romans de la Table Ronde ou, plus près, dans le film "Little Big Man". Racontée comme ça, la chose n'a l'air de rien mais je vous garantis que ça dynamise énormément la partie. Et puis, entre nous, ça fait plaisir de voir des scénaristes se creuser un peu la tête pour renouveler le genre aventure.

Si la construction de forteresses dans les différents pays est l'un des buts du jeu, ça n'en est pas la finalité. Aux deux tiers de la partie en effet, quelques coups de théâtre assez bien vus permettent de sortir de la routine. Il faudra retourner à Mô pour y explorer un labyrinthe et autres péripéties.

Bref, voilà un jeu vraiment excellent, sans défaut si ce n'est son manque de difficulté. Pour le grand public, pas de doute, c'est un must mais pour paraphraser ce que disait Chateaubriand de l'Amour: "Il ne manque à ce jeu que la durée pour être à la fois l'Eden avant la chute et l'Hosanna sans fin"...

GENRE : Aventure • EDITEUR : Virgin • DISTRIBUTEUR : Virgin • TÉLÉPHONE : (1) 53 68 10 10 • NOTICE VO, 1 joueur, 486 33 , prévu sur 3DO, Macintosh.





Pour les longs déplacements, on utilise cette carte. Chaque "voyage" est illustré par des scènes 3D d'une beauté à couper le souffle.

REMARQUES

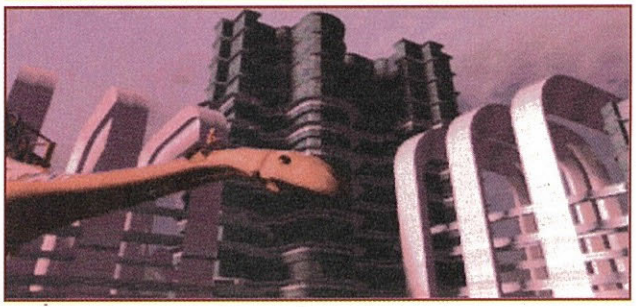
Attention, ce jeu s'adresse avant tout aux néophytes (la note d'intérêt en tient compte). D'un point de vue technique, il compte indéniablement parmi ce qui se fait de mieux, mais sa relative facilité – débutant oblige – risque de dérouter les joueurs confirmés.

Si vous débutez et cherchez un jeu pas trop compliqué qui vous en mette plein la vue, foncez, vous ne le regretterez pas. En revanche, si, l'expérience aidant, un jeu est avant tout un défi à relever en un temps record, attendez-vous à faire le tour de ce paradis en un petit week-end.

tips

- N'oubliez pas d'interroger à intervalle régulier les personnages qui vous accompagnent.





Lorsque certaines conditions sont requises, les villages fortifiés destinés à résister aux tyrannosaures se transforment en citadelles.

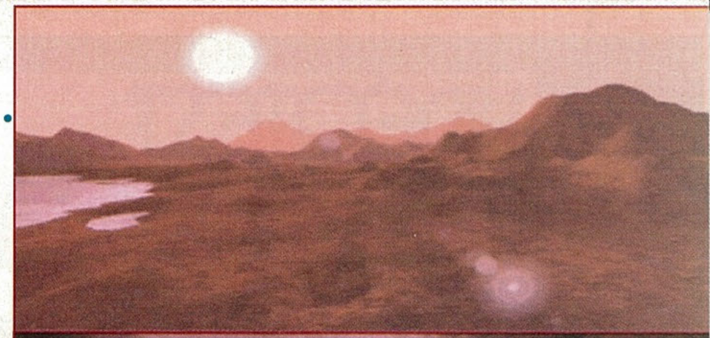


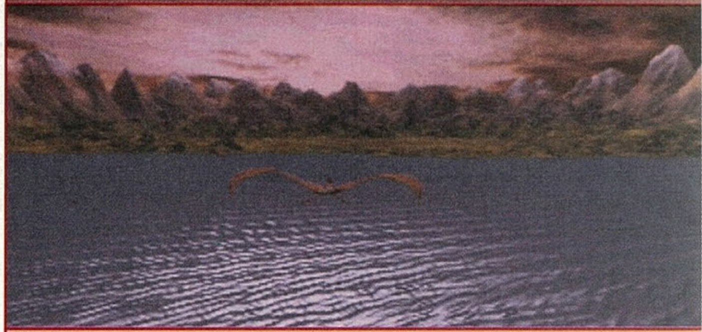


La première rencontre avec certaines tribus donne lieu à une animation 3D.

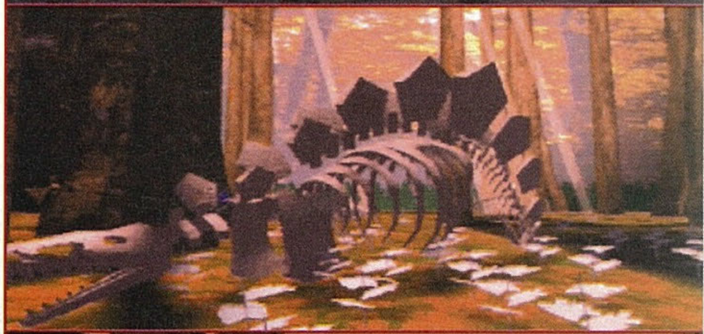


En cours de partie, on vous remettra diverses plaques magiques dans lesquelles il est possible de voir d'étranges choses.

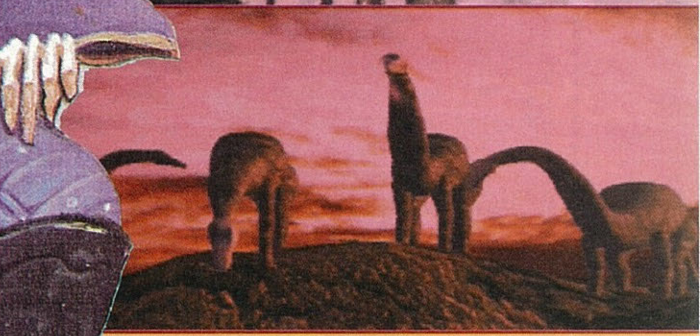










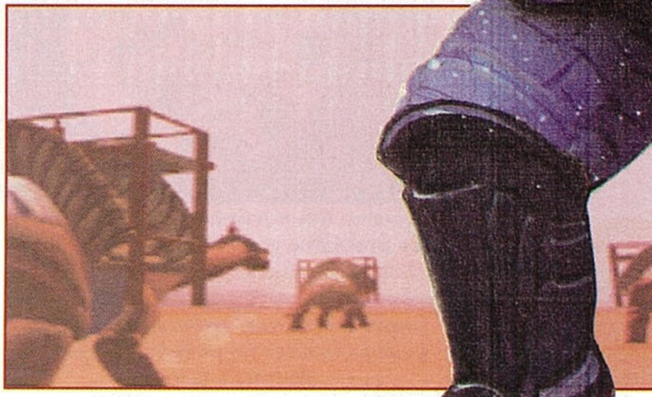














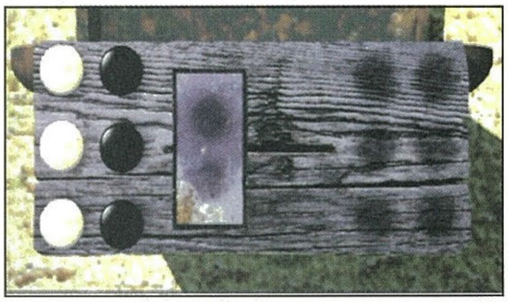
Jewels of Oracle

PC CD ROM

Neurones en surchauffe



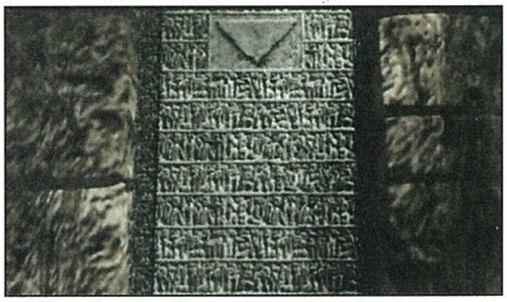
Voilà un jeu qui change le quotidien de n'importe quel amateur de jeux vidéo. En effet, dans Jewels il n'y a pas de communistes à anéantir, pas de grenouilles à embrasser, pas de monde à sauver, pas de têtes de pataquès à utiliser sur du plasma bleu. Il faut simplement utiliser ses petites cellules grises, comme dirait Hercule Poirot.



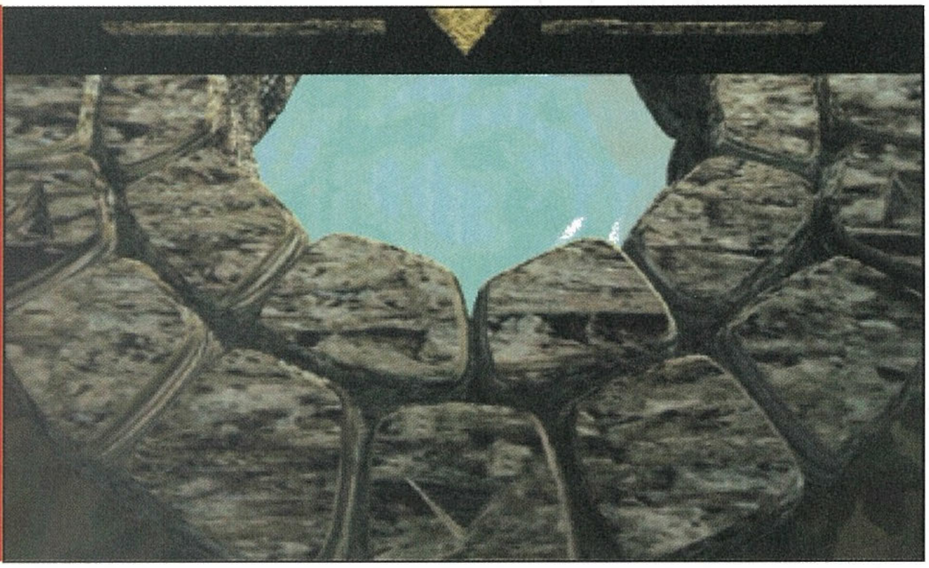
Au début de la partie, les pions rouges et les pions noirs sont du côté gauche et vous devrez les passer à droite sans jamais laisser un pion blanc seul.

Léo de Urlevan

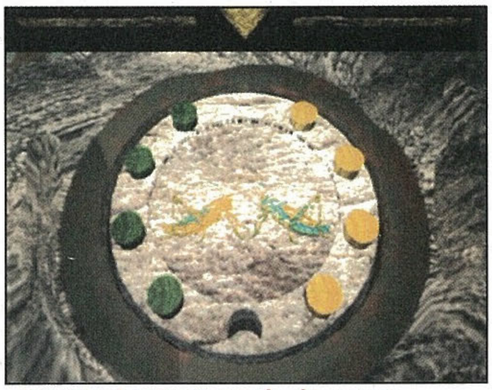
Vous venez de pénétrer dans un temple sumérien qui fut à son apogée un peuple épris de connaissances, de savoir. En entrant dans une certaine pièce, vous faites éclater l'oracle aux diamants qui se disperseront dans de nombreuses salles. Pour sortir de ce lieu, parce que quand même on va pas y passer la nuit, il faut visiter chacun des endroits aux bijoux et y déjouer l'énigme que recelle le lieu. Au total, c'est une trentaine de casse-tête sur lesquels vous devrez vous pencher. Si certains ne posent aucun problème – enfin, pas trop – cela ne durera pas. Quel est le fou qui a inventé ce jeu dont on ne parvient pas à se décrocher ? Qui a l'esprit assez tordu pour nous torturer de la sorte des heures durant ? Ce soft regroupe en fait de nombreux jeux plus ou moins connus venus du monde entier. On passe du Solitaire au Tangram en passant par le Djambo et plein d'autres trouvailles qui ont fait frémir les écoliers quand leur



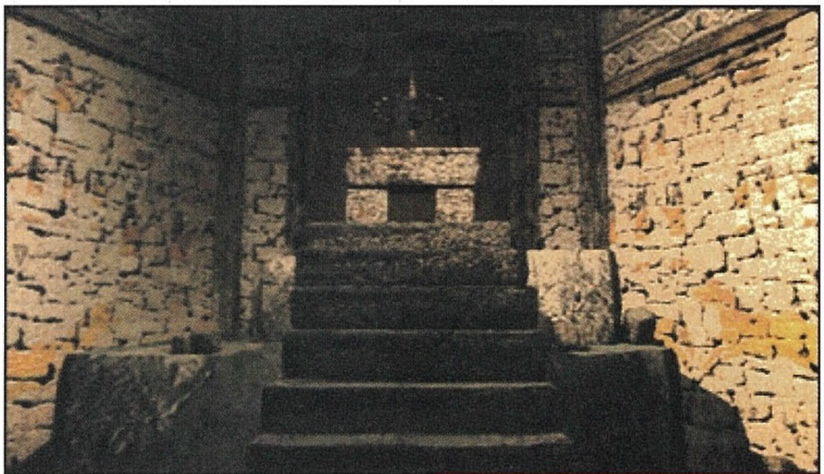
D'un simple clic, vous ouvrirez toutes les portes. Difficile de faire plus intuitif.



En appuyant sur les différentes pierres, vous pourrez passer d'une énigme à une autre.



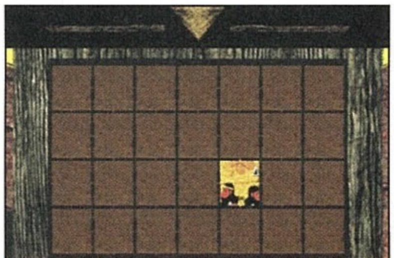
Connue des amateurs de shareware, ce problème vous mettra en face de l'objectif suivant : passer les quatre pions verts à droite et les quatre pions jaunes à droite en sachant que l'on ne peut pas sauter un pion de sa couleur ni deux à la fois.



Voici l'autel sur lequel vous déposerez vos précieux diamants.



Voici un exemple type d'énigme qui, sans être trop complexe, vous fera travailler les méninges. Au début de la partie, dans chacun des quatre petits trous sont placés deux haricots. On découvre très vite que pour gagner, il faut placer les huit légumes dans la grande cavité. Mais il faut les déplacer de manière très rationnelle : lorsque vous prenez le contenu d'un trou, vous le prenez entièrement, pas question de laisser un haricot traîner. Ensuite, il va falloir les distribuer dans les autres contenants de gauche à droite. La restriction au problème est qu'il ne faut jamais placer votre dernier haricot dans une case vide, sans quoi la partie s'arrête. Il existe une séquence à employer absolument pour envoyer les huit graines dans le gros trou. Allez, je vous aide : la première case à vider est la troisième en partant de la gauche.



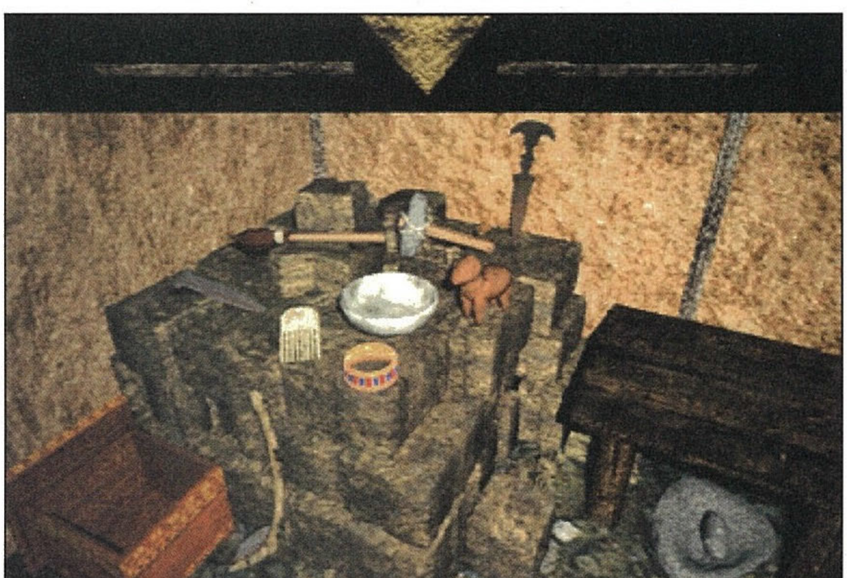
Voici un puzzle d'un genre un peu particulier où vous déplacez les pièces en les voyant très brièvement. La complexité réside dans le fait que l'on ne sait pas où placer sa première pièce.

professeur de mathématiques disait : "Tiens, si on faisait un jeu ?". J'en ai eu un comme ça, sympathique. Mais quand il mettait ses fameux jeux à la fin d'un devoir... Pour en revenir au jeu lui-même, vous serez amené à résoudre une équation à six inconnues ! Vous qui vous disiez que les maths ne servaient à rien... Si, j'ai passé un trentième du jeu grâce à elles. Mon Dieu, je n'ai pas perdu mon temps à l'école. Sauf peut-être en latin, mais c'est une autre histoire...

Le cervelet éclaté...

Parmi ces trente énigmes, certaines vous diront probablement quelque chose. Le solitaire par exemple. Pour les non initiés, je rappelle brièvement les règles : sur un plateau percé de 49 trous – rien à voir avec les disques donc – on place des pions qui se "mangeront" les uns les autres. Pour prendre, un pion devra être placé juste à côté d'un autre, latéralement et avoir une case vide placée derrière le pion qu'il prendra. Le meilleur score que l'on puisse faire est bien entendu 1, un pion ne pouvant pas se prendre lui-même, ou alors dans une autre dimension. Ici, c'est une variante qui vous est proposée, car il n'y a pas le même nombre de trous ; mais pour gagner la partie, il faut faire 1. Il faut savoir que ce sont des choses qui arrivent rarement quand même. Deux ou trois pions, c'est assez fréquent, les jours où on est en forme. Il existe une demi-douzaine de jeux connus possédant quelques variantes avec les originaux, mais les principes restent les mêmes. Cependant, lorsque l'on tombe sur un jeu inconnu, on est bien en peine car il n'y a aucune explication ! C'est volontairement que le jeu a été conçu ainsi, la documentation n'expliquant simplement que la manière dont il fallait sauvegarder. La démarche est efficace : on tâtonne, on essaie de comprendre le but à accomplir et enfin on s'applique à gagner la partie. Cela demande beaucoup plus d'efforts que pour un jeu classique, et allonge la durée de vie du produit. José Pluky a dit : "Le véritable savant est celui qui sait poser les questions et non pas celui qui y répond". C'est véritablement plus jouissif de découvrir ce que l'on attend de vous plutôt que d'être guidé, et quand on est bloqué alors que l'on sait ce qu'il faut faire, pour le coup, on a vraiment l'air d'un con. De plus, on n'est jamais bloqué, car toutes les énigmes sont disponibles dès le début : on tourne autour d'un puits, et lorsque l'on appuie sur certaines pierres, un reflet apparaît dans l'eau, et si l'on clique sur celui-ci, l'aventure commence. J'insiste quand même

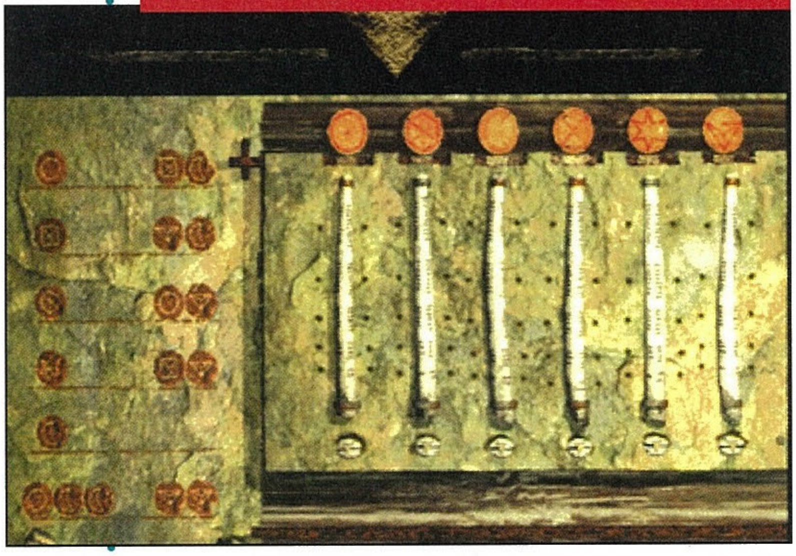
Douze objets étaient dans ce décor. Votre but était de les assembler pour les éliminer deux par deux.



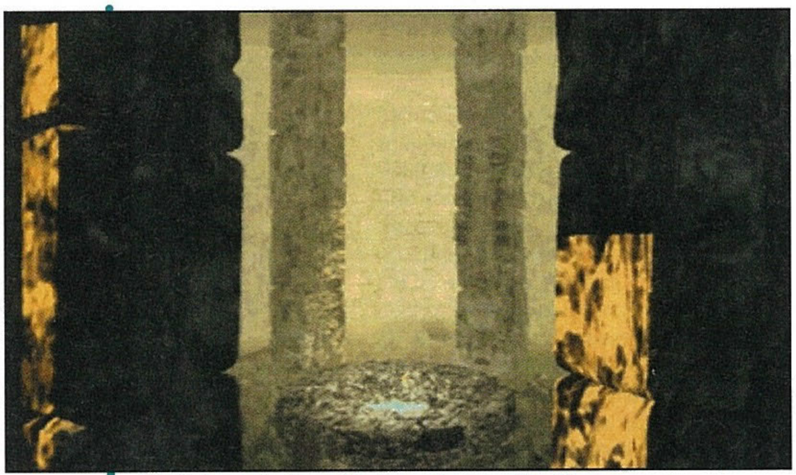
tips

- Regardez bien toutes les possibilités de déplacement des pieces avant de vous attaquer à la résolution de l'énigme. Cela vous permettra de comprendre ce que l'on attend de vous. Pour créer un contraste marquant, regardez les garçons de la plage, ou là, il ne faudra pas beaucoup réfléchir.

Voici donc la fameuse équation à six inconnues. Bien entendu, c'est plus simple qu'en cours de maths car les phrases d'équation ne comportent jamais plus de trois inconnues à la fois. Cela dit, vous pourrez remplir quelques pages avant de trouver la solution.







Voilà le puits à partir duquel vous sélectionnerez vos énigmes.

sur le fait que certaines énigmes ne sont pas du tout évidentes. J'ai eu la solution de toutes les énigmes entre les mains et j'ai exécuté du début à la fin les instructions pour une énigme de chiffres à laquelle je ne comprenais rien ; j'ai naturellement gagné, mais je n'ai toujours rien compris. J'ai fait, refait tous les calculs possibles et inimaginables associant même des suites arithmétiques, nada... Lo pa compris. C'est vraiment le genre de truc qui laisse un goût amer.

La cervelle ratatinée.

Ce qui frappe, au bout de quelques heures de jeu, c'est qu'à chaque fois que l'on commence une de ces énigmes, on se dit que cela va être vite torché, lo compris, youp'la boum et on va passer à la suivante. Mais à chaque fois, il y a le piège auquel on n'avait pas pensé en estimant la difficulté du casse-tête. Et on peut passer deux heures sans s'en apercevoir sur une putain d'équation à six inconnues ! Heureusement pour les désespérés, une petite aide est fournie, vraiment légère, qui, sans vous énoncer les règles du jeu et la marche à suivre, peut être précieuse. Parfois, c'est simplement un mot qui vous mettra sur la piste pour résoudre votre énigme. Tout ceci forme une ambiance générale que certains qualifieront de religieuse à cause des sons qui font faire des cauchemars à Pinky, aux séquences intermédiaires légèrement mystiques et aux entrées dans les énigmes empreintes de magie.

EDITEUR : Discis • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • NOTICE : anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG : 486 Sx, 8 Mo, CD-Rom double vitesse SVGA. recommandé : 486 DX, 16 Mo de Ram • PRÉVU SUR MAC

INTERET 80

+

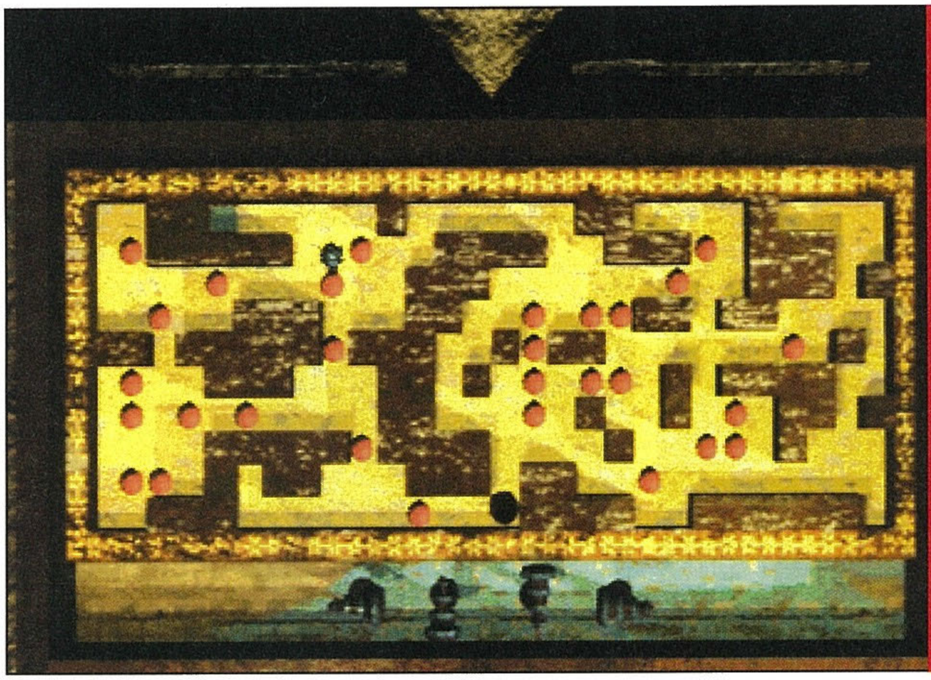
La possibilité de passer d'une énigme à une autre est très appréciable, même si on n' a pas résolu les précédentes.

−

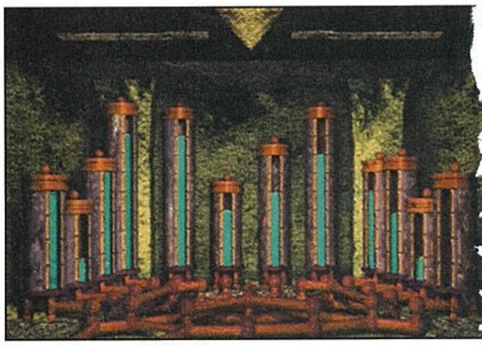
Certaines énigmes sont trop faciles et d'autres trop difficiles.

TECHNIQUE 75

Ce jeu fait bien évidemment penser à 7th Guest de par la diversité de ses énigmes. Pas novateur donc, mais vous ne resterez pas bloqué pendant des heures avant d'entamer une autre énigme.



Cette énigme vous placera dans la peau d'un scarabée qui poussera des boules de nourriture dans un trou pour sa progéniture. Malheureusement, il ne pourra ni tirer la bouffe ni pousser de lots de victuailles. Pas si facile qu'on le croit.



Vous devrez ici irriguer correctement les champs afin qu'ils aient tous la même quantité d'eau.

Links 386 CD

PC CD-ROM



Un programme bouche-trou

INTERET 75

+

Links 386 demeure la référence
Les "fly-bys"

−

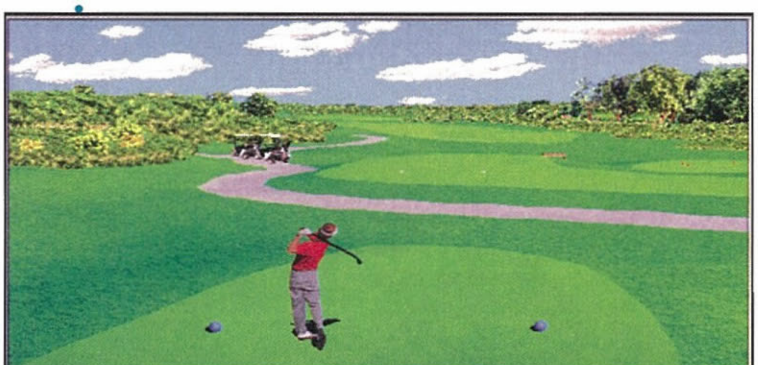
Pas grand-chose de neuf
La fenêtre des "fly-bys" est un peu riquiqui.

TECHNIQUE 85

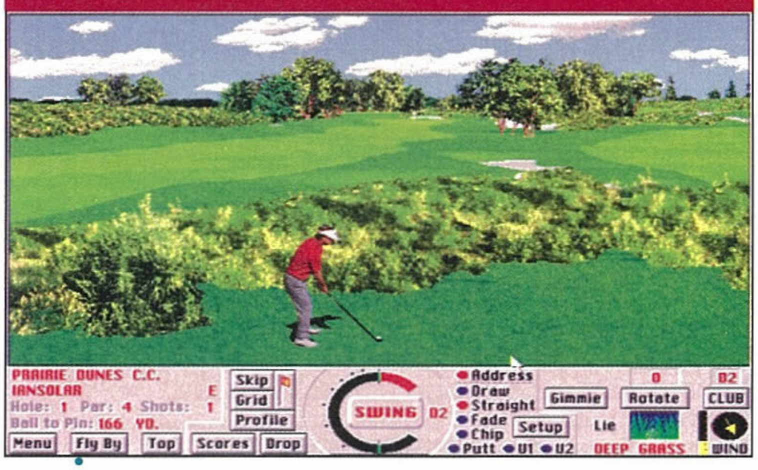
Avec PGA Tour Golf, Links 386 représente ce qu'on fait de mieux en simulation de Golf sur PC. Après Links 386 Pro, et en attendant Links 486 optimisé pour Pentium, Access sort une version Links CD. À réserver aux nouveaux venus.

IANSOLO

Même s'il n'est pas le meilleur au point de vue graphique, Links s'est affirmé comme la référence sur PC, notamment grâce à sa grande jouabilité et aux nombreux parcours additionnels (voir encadré sur Prairie Dunes). D'ailleurs, quoi de mieux qu'un petit golf à plusieurs pour clôturer une soirée ludique ?



Parmi les nombreux parcours disponibles pour Links, voici Prairie Dunes. Les paysages ne sont pas sans rappeler l'Écosse, même si on est en plein Kansas !



Quelques babioles en plus

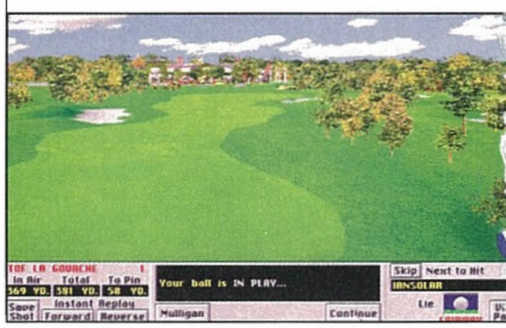
Les habitués de Links ne vont pas être dépaysés avec cette nouvelle mouture. Rien n'a changé hormis deux options supplémentaires. Vous pouvez décider de vous faire accompagner par un Caddie qui commentera vos coups, souvent sur un ton comique. Attention, ce sont juste des commentaires et non pas des conseils de jeu. D'ailleurs, les voix digitalisées sont en anglais. La seconde option permet de visionner, pour chaque trou, une petite vidéo. Attention, ils n'ont pas filmé les vrais golfs en hélicoptère : ce sont des images de synthèse. Néanmoins, cette vue d'ensemble permet de mieux saisir les pièges du terrain et s'avère assez intéressante.

EDITEUR : Access • DISTRIBUTEUR : Us Gold Tél : (1) 41 06 96 70 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8 joueurs • CONFIG. CONSEILLÉE : 386 DX40 avec 4 Mo de RAM

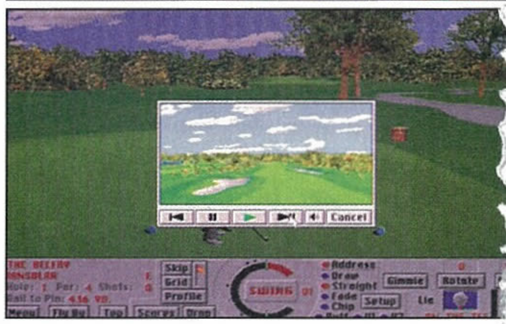
Si vous n'avez pas encore Links, cette version est la plus complète à ce jour. Sinon, attendez la version 486.

Prairie Dunes Country Club

La collection Links Championship Course s'enrichit d'un nouveau membre avec ce 18 trous. Bien que Prairie Dunes soit situé en plein milieu des États-Unis, le paysage rappelle beaucoup l'Écosse, et les nombreuses buttes de sable, comme en bord de mer, sont caractéristiques des golfs écossais. Construit en 1937, Prairie Dunes compte parmi les vingt meilleurs parcours américains. Les trous 8 et 10 sont particulièrement réputés. Quelques chiffres pour vous faire une idée : la distance totale du parcours est de 6 593 yards et le par est 70/72. Évidemment, ce CD inclut les "fly-bys" (survol en vidéo) de chacun des trous. Un beau "link", graphiquement et techniquement.







Les Fly-byspermettent d'avoir une vision d'ensemble de chacun des trous. On pourra regretter la taille exiguë de la fenêtre vidéo.

Fighter Wing

PC CD-ROM

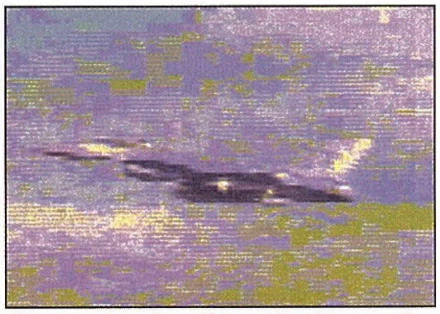
Ça s'arrange pas !

IANSOLO

Testé dans Joystick n° 57, Fighter Wing nous avait déjà bien déçus. Conçu par une équipe de programmeurs russes (y z'ont la réputation d'être très forts) et malgré des caractéristiques intéressantes (résolution en 800 X 600, ombrage de Gouraud, jeu à 16 en réseau), l'animation de Daube Wing s'avérait beaucoup trop lente pour susciter un véritable engouement. Aujourd'hui, Merit Studios revient à la charge avec une version CD-Rom enrichie de séquences vidéo. Alors ? Eh bien, on peut pas vraiment dire que les petits extraits de la série TV "Fire Power" apportent grand chose de plus à ce produit, d'autant plus que la fenêtre vidéo est grande comme un timbre-poste. Autant le dire, Fighter Wing ne laissera pas une trace impérissable dans la grande histoire des simulateurs de vol. Par contre, dans la catégorie comique, la page d'introduction du manuel vaut bien son pesant de cacahouètes. Je cite (et je me marre) : "Que représente Fighter Wing? — Il existe de nombreuses réponses à cette question ; ce jeu représente deux cents ans combinés d'expérience de vie, trente ans d'éducation de niveau universitaire, ma vision personnelle d'humanisation d'un jeu vidéo et l'apogée d'une expérience de trois ans pour créer un groupe de développement multinational ; mais c'est surtout une petite partie de cette chose évasive et souvent idéalisée que l'on appelle la paix mondiale." Ahahaha !

ÉDITEUR : Merit Studios • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00





Ce ne sont pas les missions (dans le camp des Américains ou des Russes) qui manquent.

Fighter Wing aurait pu être intéressant mais la réalisation trop peu performante ne permet pas d'en profiter.

INTERET 65

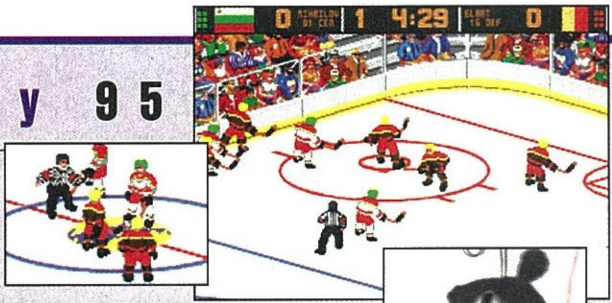
+ Missions très nombreuses. Jeu en réseau à 16.

– Animation trop lente. Peu de sensations. Vidéos trop petites.

TECHNIQUE 65

Alex Dampier Pro Hockey 95

PC CD-ROM



Merit cherche les crosses

PINKY







Tabernacle ! À peine Electronic Arts vient-il de sortir son NHLPA Hockey, qu'un concurrent se profile déjà à l'horizon ! Cette fois, c'est Merit Studios qui prépare également Harvester, qui s'est collé à la tâche ô combien périlleuse de convertir une bande de brutes sanguinaires en un amas de pixels rigolos. Ses arguments ? Un grand nombre de nations vous attendent (25 authentiques plus 8 imaginaires), patins aux pieds, chaque joueur (environ 3 200 !) pouvant librement être édité puis sauvegardé dans ses nouvelles caractéristiques. Sur la version CD-ROM, les matches sont commentés, avant le coup d'envoi et entre les quarts temps, dans des séquences en Full Motion Video où un présentateur en cravate vous fait part de ses réflexions sur le déroulement de la partie. On peut donc s'attendre à voir nos parties parsemées de "il n'a pô fait le trip pour riein" et autre "ces deux lô, ils ne passeront pô leur holidays einseimble", puisque le logiciel devrait être intégralement traduit dans notre langue pour sa sortie nationale (ce qui n'était pas le cas de la version qui nous est parvenue). Naturellement, il vous est possible de prendre part à diverses compétitions (matches amicaux, coupes, championnats). Plus novatrice en revanche est l'option "entraînement" qu'intègre Pro Hockey 95. C'est là que vous pourrez parfaire vos passes, tirs et penalties avant de vous lancer dans le grand bain. Las, le grand bain en question est plutôt du genre glacial, de ceux où l'on n'a pas trop envie de plonger. Pourquoi ? Tout simplement parce que dès que survient le match, la confusion la plus totale s'installe ! Les joueurs se masquent les uns les autres, et l'on ne distingue régulièrement plus rien du tout de ce qu'il se passe. La 3D isométrique c'est bien beau, mais dès lors que les joueurs se trouvent au premier plan, ils sont cachés aux deux tiers par le mur d'enceinte ; allez savoir ce qui se trame dans ces conditions ! Enfin, et je dirais presque surtout, le système de passes et tirs est totalement farfelu : les tirs atteignent péniblement les 5 km/h, tandis que les passes sont effectuées systématiquement en retrait ! Bref, Pro Hockey '95 ne restera pas dans les annales...

ÉDITEUR : Merit Studios • DISTRIBUTEUR : ubi soft • TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00

INTERET 60

TECHNIQUE 60

NHLPA Hockey a encore de beaux jours devant lui.

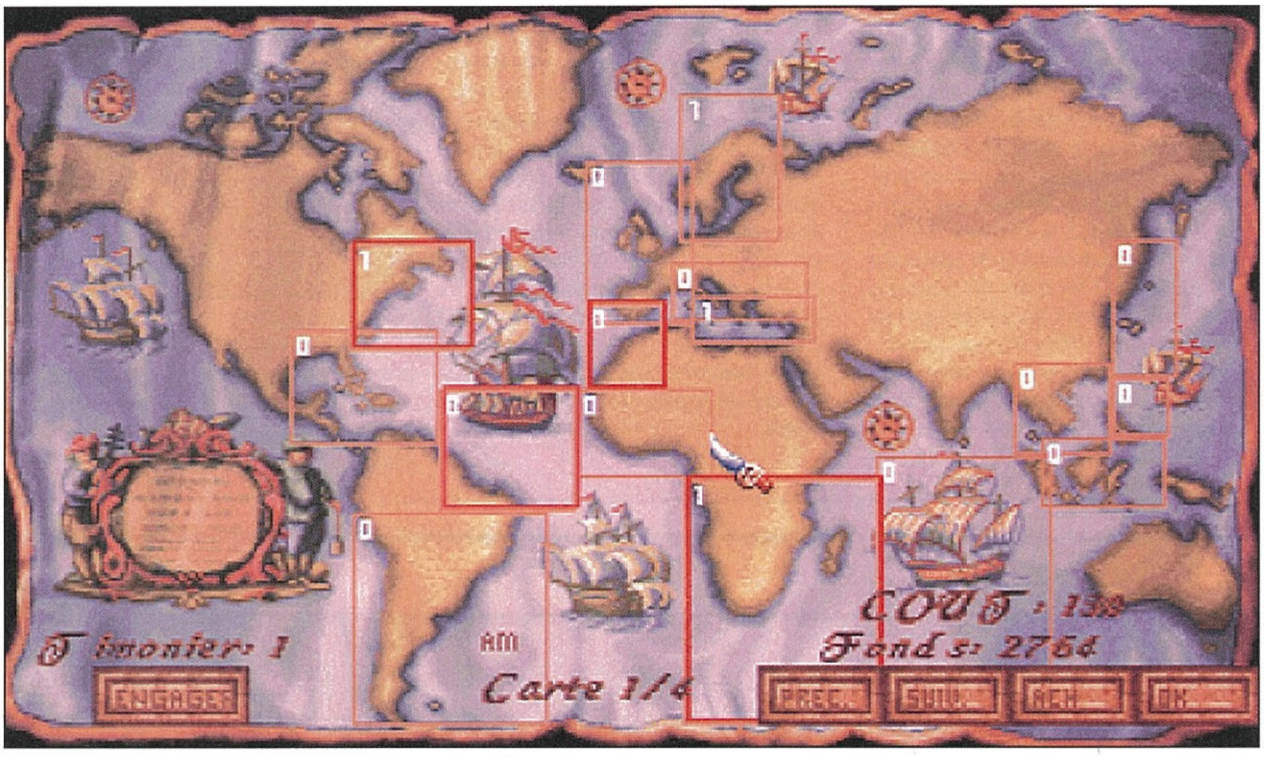
High Seas Trader

PC CD-ROM

En période d'élections, le meilleur endroit pour être peinard reste la haute mer. Coup de bol, avec High Seas Trader, Impressions nous propose de sillonner les océans en quête de richesse et de gloire. Hissez la grande voile, moussaillons, et que Chidur et Ballarac soient pendus à la plus haute vergue !

Piège en haute mer

IANSOLO

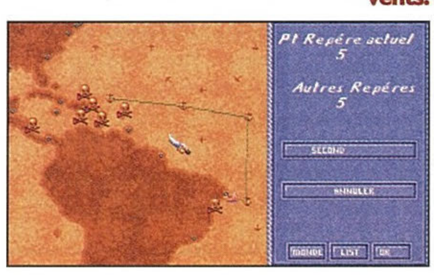


Avant d'explorer une partie du globe, il faut d'abord s'en procurer une carte. Les chiffres indiquent "l'âge" d'une carte et donc la pertinence des informations qu'elle affiche.

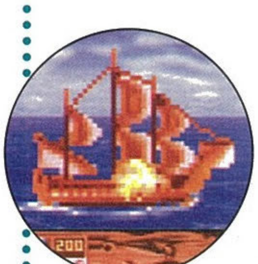
Le genre n'est pas nouveau. Dans "Pirates!" de Sid Meyer le joueur naviguait dans la mer des Caraïbes au bon vieux temps des flibustiers. High Seas prend place un peu plus tard, au XVIIe siècle. Au début de la partie, le joueur choisit sa nationalité (Hollandais, Français, Espagnol, Anglais ou Portugais), son nom et celui de son bateau. Je serai donc le capitaine Iansolo, un Portos commandant le vaisseau "Aramis". L'écran représente alors la ville de Lisbonne. D'un clic de la souris, je peux entrer dans divers bâtiments : les docks, la taverne, la banque, le marché. Tiens, si on allait chez le cartographe pour engager un timonier et acquérir des cartes maritimes ? Dans la taverne, j'embauche quelques marins et mousses. Un homme m'accoste : il souhaiterait se rendre à Livorno en Italie, moyennant finances. Comme je possède une carte du coin, j'accepte de le prendre à mon bord. Afin de dégager le maximum de profit, j'achète des marchandises que je pourrai revendre à meilleur prix à Livourne (j'ai vérifié dans mes journaux de bord). Un tour aux docks pour faire le plein de vivres et de pièces de toile, et nous sommes fin prêts à lever l'ancre.







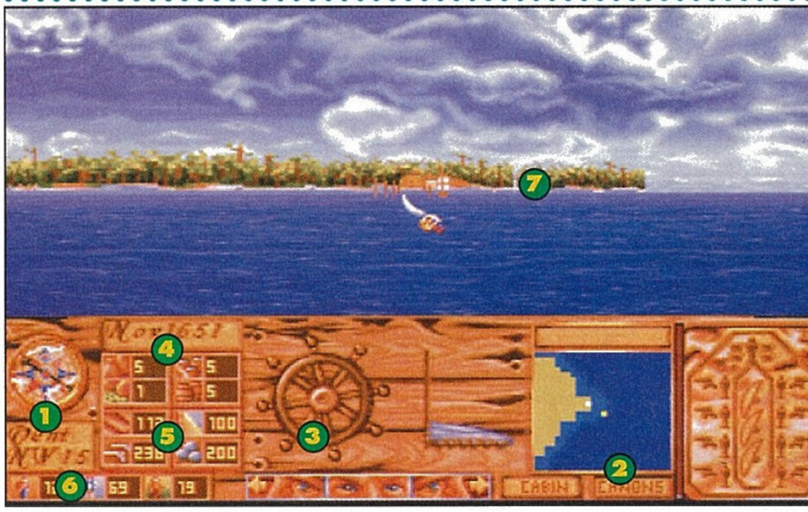
Vous pouvez programmer la route de votre bateau. Les têtes de mort vous avertissent de la présence de pirates. Les flèches matérialisent la direction des vents.



De la gestion dans une ambiance de cape et d'épée

Une fois en mer, High Seas nous place vraiment dans la peau d'un capitaine au long cours. La mer apparaît en vue subjective comme si nous nous tenions debout sur le gaillard-avant. S'il est possible de prendre la barre et de naviguer à l'estime, il s'avère plus pratique de tracer une route sur la carte et de laisser au timonier et au second la tâche de mener le vaisseau à bon port. C'est leur boulot, après tout ! Les alliances politiques entre les nations sont prises en compte par le programme, et si on croise un bâtiment battant pavillon ennemi, on passe en phase de combat. À l'époque, ça se réglait à coups de canon. On a le choix entre plusieurs types d'attaques, et un abordage réussi permet de récupérer le bâteau et sa cargaison.

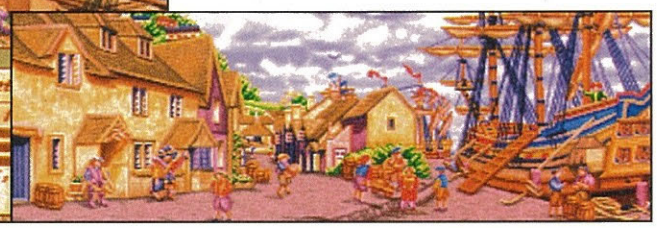
Il n'y a pas de doute, la simulation de High Seas va beaucoup plus loin que "Pirates!". L'objectif du joueur est de rejoindre les hauts rangs de la guilde des marchands en progressant dans quatre catégories : audace, honneur, loyauté et noblesse. On commence comme simple colporteur en espérant bien finir Vicomte. Etre très riche, aborder des pirates, respecter les alliances, transporter des passagers gratuitement: il vous faudra déterminer quelles sont les actions qui font monter en grade. Après quelques mois de jeu et une fois amassé un petit pactole, on troque sa coquille de noix contre un navire plus imposant : corvette, navire marchand, frégate. Six types de bâtiments peuvent être armés pour constituer une flotte de 16 bateaux .Le moteur économique est très réaliste, car il gère les prix pour l'ensemble du globe, et ce, de manière dynamique. Avec près de 120 ports d'escale et une vingtaine de marchandises, vos talents de spéculateur vont pouvoir s'exprimer pleinement. Les taux d'intérêt varient même d'une banque à l'autre ! Un autre paramètre à surveiller soigneusement est le moral de l'équipage. Attention, si les marins sont mécontents, ils se mutinent et



1: Le compas indique la direction prise par le navire.
2: Une petite carte affiche les bas-fonds, les ports et les bateaux à proximité immédiate.
3: Le timonier et le second s'occupent de la bonne marche du navire, mais rien ne vous empêche de prendre la barre.
4: Les réserves de vivres embarquées.
5: Les munitions et pièces de réparation.
6: Votre équipage : soldats, marins et mousses.
7: En cliquant sur un élément à l'horizon, vous pouvez utiliser votre lunette de longue-vue.



Avant d'aborder un navire ennemi, assurez-vous d'avoir suffisamment d'hommes d'équipage. Les combats sont malheureusement automatiques.





1: Se mettre en vue babord ou tribord pour tirer au canon.
2: En changeant de banque, on choisit entre un tir simple ou des tirs en grappes, ou avec des chaînes pour essayer de démater le bateau adverse.
3: Les parties endommagées sont indiquées en rouge : on peut réparer en mer si on a des pièces de rechange.
4: Si le navire prend l'eau de toutes parts, on peut démobiliser les servants des canons et les assigner à l'"écopage".

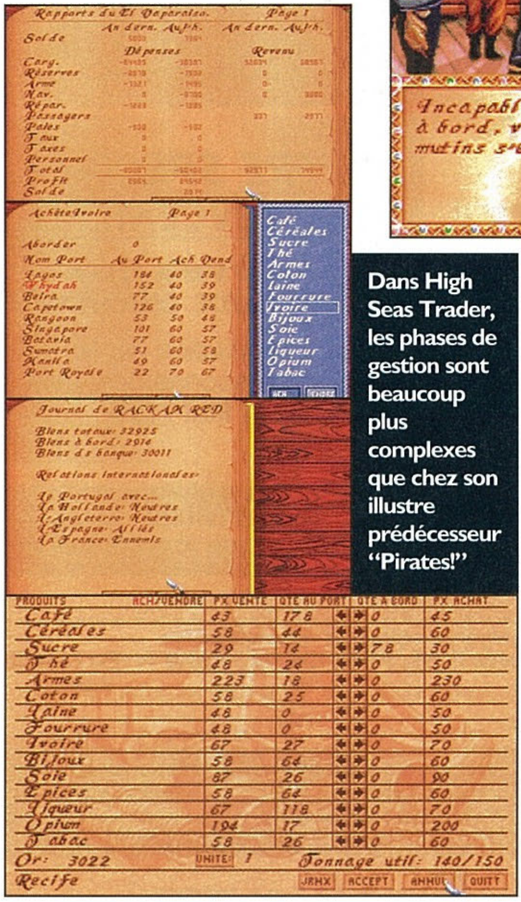
vous irez compter fleurette aux requins. D'ailleurs, il vaux mieux toujours conserver un petit capital en banque : en cas d'abordage du navire par les pirates, cela permet d'éviter de tout reprendre à zéro.

Une réalisation correcte

Le graphisme en 256 couleurs est de bon aloi, même si High Seas Trader aurait gagné à être en S-VGA. En mer, les côtes et les autres bateaux sont représentés par des sprites. C'est pas mal, mais j'espère que la 3D mappée, telle qu'on en voit dans les derniers simulateurs de sous-marins, fera bientôt irruption dans ce type de jeu. Les dessins des ports varient par contre d'un pays à l'autre, et l'aspect de la mer change quand on est pris dans une tempête. Le parent pauvre de la réalisation s'avère être la musique qui se veut d'époque, mais que l'on coupe très rapidement. Côté interface, on sent que Impressions a peaufiné son produit. Les tâches répétitives peuvent s'automatiser pour garder intact le plaisir de jouer (faire le plein de provisions au port, naviguer, combattre au canon et aborder). Mais sans jamais faire de concessions au réalisme. Dans "Pirates!", on devait sans cesse commencer une nouvelle carrière, car les hommes d'équipage n'aimaient pas rester trop longtemps en mer et ils se barraient soudainement avec le trésor de guerre. Dans High Seas, on peut leur payer des tournées à la taverne, ou mieux, augmenter leur salaire pour les faire patienter un peu plus longtemps. Bref, High Seas possède une atmosphère attachante, et la profondeur de la simulation lui confère une bonne durée de vie.

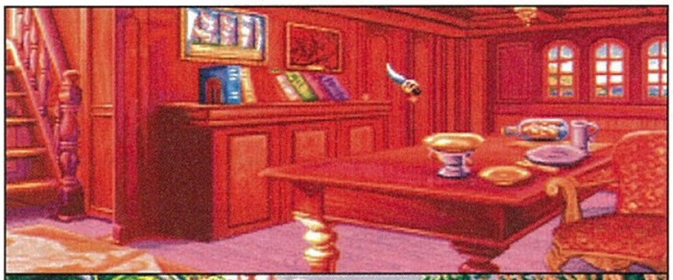
Remarquable ! le champion du monde de plongeon va exécuter pour vous une triple boucle vrillée au milieu des requins.

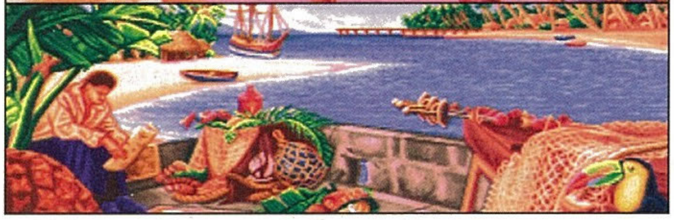




Dans High Seas Trader, les phases de gestion sont beaucoup plus complexes que chez son illustre prédécesseur "Pirates!"

Le genre "gestion marchande" n'est pas nouveau, mais High Seas relève le défi avec brio. Si vous aimez les simulations économiques et que voulez vous plonger dans une ambiance originale, High Seas vous attend toutes voiles gonflées.





INTERET 85

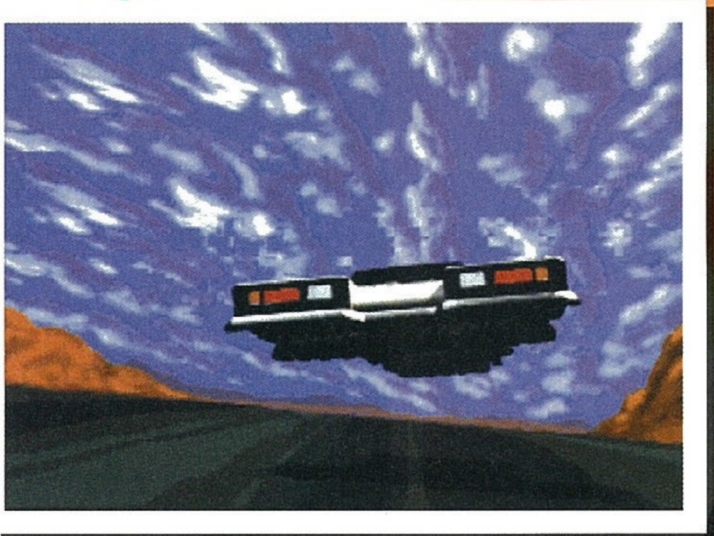
+
Atmosphère réussie
Très complet
La simulation économique évolue pendant le jeu

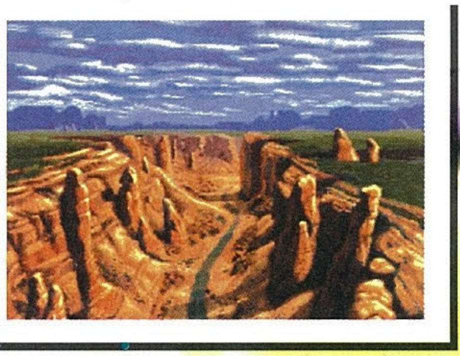
–
Le graphisme n'est pas en S-VGA
La musique

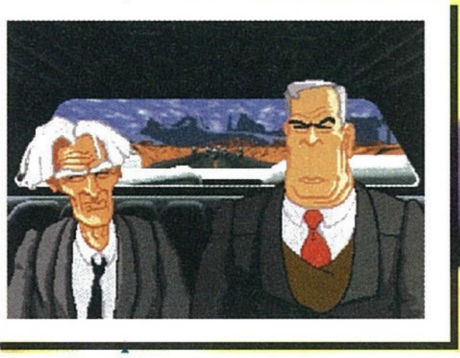
TECHNIQUE 73

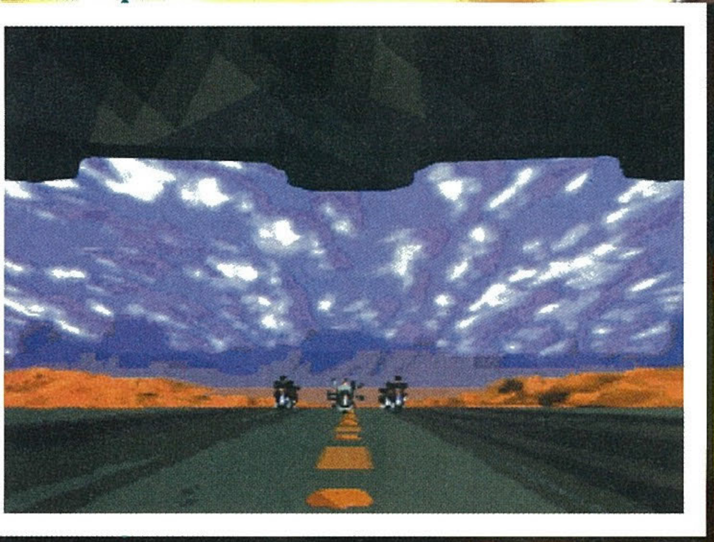
Full Thr

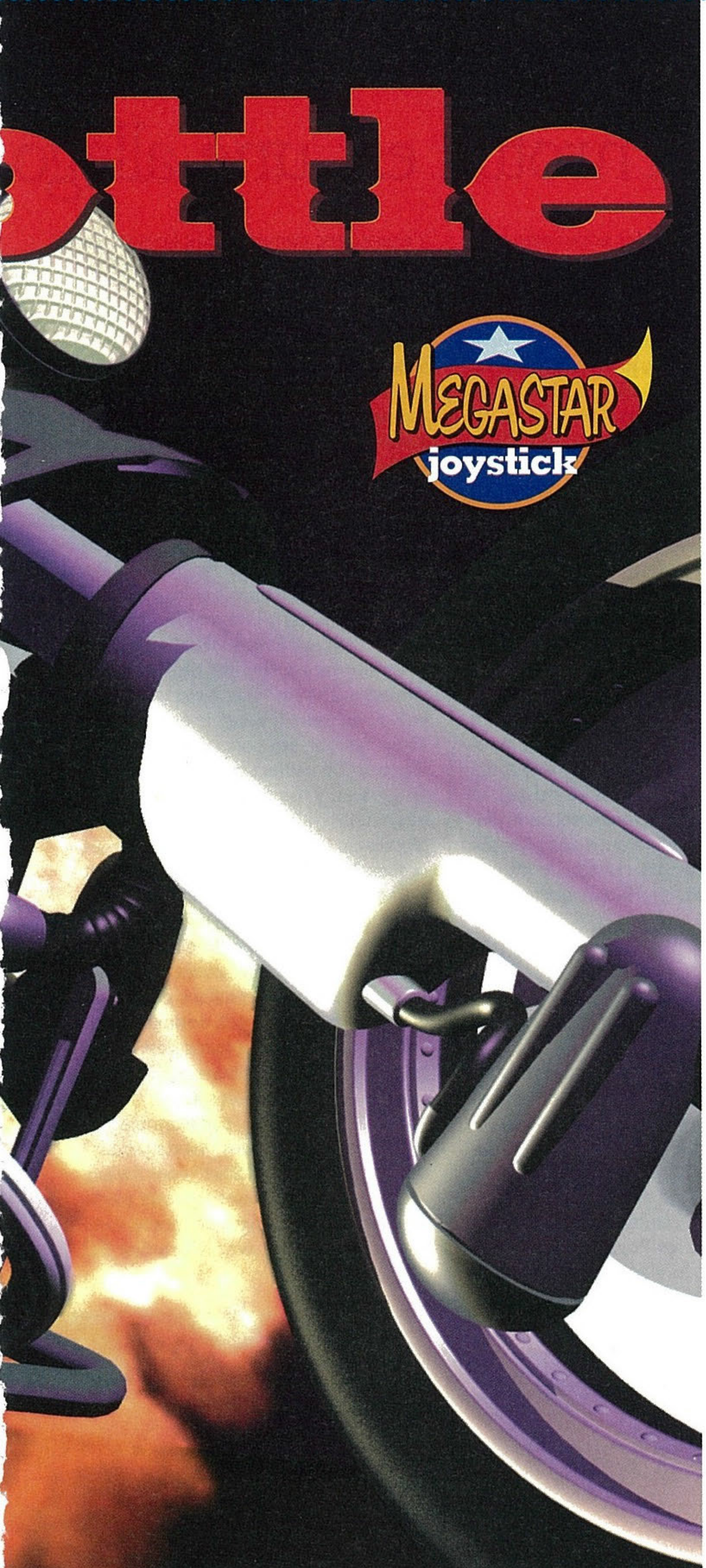












PC CD-ROM

Une fois encore, Lucas Arts nous embarque dans une aventure qui sort des sentiers battus. Qui n'a pas rêvé d'enfourcher un de ces monstres d'acier et de chrome pour tailler la route comme Peter Fonda dans "Easy Rider"? Alors, prenez votre cuir et vos boots et amenez-vous: la bécane est fournie avec Full Throttle!

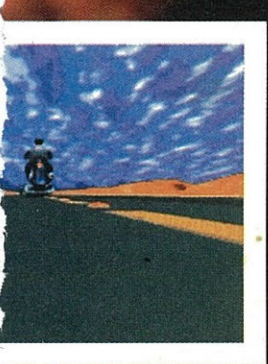
IAN SO LOW RIDER

Sans Johnny, ni Adeline !

Quand on s'appelle Lucas Arts et qu'on a développé de petits bijoux comme Sam & Max ou Day of the Tentacle, on a une réputation à défendre. Un lapin psychopathe qui déconne à donf dans un jeu d'aventure aux allures de cartoon, ca reste quand même un lapin - et tous ces lapins sur les boîtes de jeu vidéo, ca rassure les parents. Mais un biker mal rasé, sur une grosse bécane qui pue, qui pète, et sème un kilo de boulons aux cent mètres, c'est carrément la vitesse au-dessus! Lucas n'a vraiment pas froid aux yeux. Vous avez vu le mec sur la moto? Il a même pas son casque. Et puis les pots d'échappements? Ils ont pas vraiment l'air d'avoir l'homologation... Non mais vous vous rendez pas compte, Lucas nous propose de devenir un blouson noir, un rebelle qui nargue la police avec sa bande de puants, dort à la belle étoile et cause sec aux nanas! C'est pas moral tout ça. Y z'ont pété les plombs ces ricains bien pensants, ces rois du "politically correct"! Attendez, on me cause dans l'oreillette... Ah oui, c'est pas pour de vrai, eh oui, c'est un jeu vidéo. Ça explique tout. C'est le contraire; c'est pour que les jeunes se défoulent sur leur PC plutôt qu'aller brûler des bagnoles dans les cités. Oooh, dommage!

Pas "politically correct" !

Ça serait donc un jeu vidéo? J'en crois pas un mot: Full Throttle à peine lancé, nous voilà plongé dans un véritable dessin animé. Pour une intro, c'est une intro. Un long travelling sur un paysage désertique de l'Ouest américain, une route poussièreuse bien droite qui pourrait bien être la mythique Highway 66 et le décor est planté. Mais quel est donc cet engin? Une Limousine blanche aux vitres teintées, montée sur coussin d'air, traverse tout à coup l'écran. Dans la caisse, deux quidams sont lancés dans une discussion animée. Faisons les présentations. Le bonhomme avec les cheveux blancs c'est le vieux Malcom







Full Throttle est une allégo

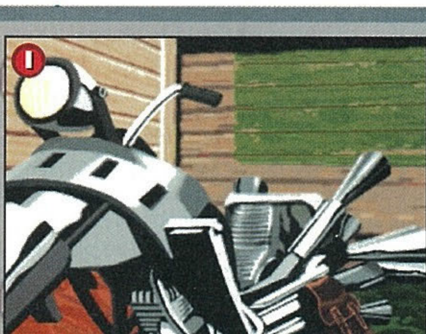
Corley, fondateur et président de Corley Motors. Corley Motors fabrique des motos, des vraies qui puent, qui pètent, etc. Tiens, c'est marrant, on remplace la première syllabe de "Corley" et on pense tout de suite à une marque de légende. Le vieux Corley, donc, est en train de s'engueuler avec Adrian Ripburger, vice-président de la firme. Une sacrée gueule de faux-jeton ce Ripburger. Une réunion des actionnaires de Corley Motors, où les nouvelles orientations de la compagnie seront présentées, doit bientôt avoir lieu et Ripburger voudrait s'adjoindre les services d'un gang de bikers, pour faire plus vrai. Ce qui a le don de mettre Malcom en colère, lui qui n'a rien d'un bouffon de yuppie. Associer Ripburger à des bikers hors-la-loi, sales, violents, buveurs de bières, ce serait une véritable insulte pour les bikers. Tout à coup un nuage de poussière apparaît à l'horizon et un grondement de tonnerre se fait entendre. Une tempête s'approche: le gang des Polecats. La horde arrive au niveau de la voiture et la dépasse. Enfin, si on peut appeler ça "dépasser": le leader de la formation monte sur le toit de l'Hoverlimo et redescend par l'avant en broyant le chérubin plaqué or qui sert de bouchon de radiateur. Alors que Ripburger est interloqué (c'est sa caisse), le vieux Corley retrouve une seconde jeunesse. Il se revoit trente ans plus tôt quand il écumait les routes, un moulin entre les jambes et les cheveux au vent. Plein gaz!



Un spectacle d'une rare cruauté, même si ce n'est pas votre engin: une bécane vautrée.

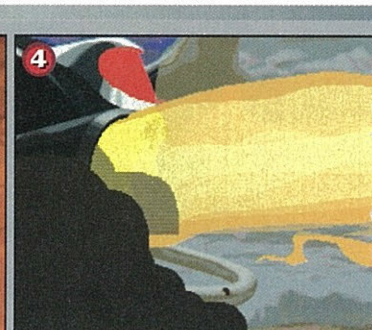
Comme au cinéma

La séquence d'intro continue dans un bar paumé au bord du désert. C'est beau, c'est super beau. Les plans se succèdent comme dans un film en cinémascope et la bande-son est en béton. On continue les présentations avec Ben, le héros leader des Polecats - littéralement: les Putois. On pouvait s'y attendre, le vieux Corley et Ben s'entendent comme deux larrons en foire. Il n'en faut pas plus pour que Ripburger, secondé par ses sous-fifres Nestor et Bolus (ouah, mort de rire: Castor et Pollux), ne tendent un piège à Ben et le laissent évanoui dans une poubelle. Dès lors l'aventure va commencer. Mais quelle intro! Un festival pour les mirettes et les esgourdes. De longues séquences non-interactives comme celle-là, vous en verrez plein d'autres dans Full Throttle. Ce qui est génial c'est que l'action n'est pas toujours centrée sur Ben, le personnage principal. On assiste à des scènes annexes et on a vraiment l'impression d'être plongé dans un monde vivant. Côté graphisme c'est parfait. Pas de vidéo, pas d'images de synthèse, c'est du dessin pur. Enfin, non. Il est clair que tous les véhicules ont été conçus en 3D, dans un souci de perfection. De même, les visages en gros plan sont tellement expressifs qu'on soupçonne les graphistes de Lucas d'être partis d'images réelles. Mais quel travail ensuite! Tout a du être retouché à la main et, au final, c'est vraiment "raccord". Quand au son, c'est une petite merveille. Les dialogues parlés nous abreuvent d'un américain argotique du meilleur effet alors que les musiques rock sonnent vraiment... rock. C'est que Lucas s'est donné les moyens de ses ambitions. Des voix célèbres se sont prêtées au jeu - Mark "Skywalker" Hammil, par exemple - et les grattes saturées des "Gone Jackals" ou des "Wiskey and Skirt" vont mettre à mal vos cartes son! Je vous parle même pas des bruitages de motos: avec Full Throttle, vous avez le premier PC à pots percés.







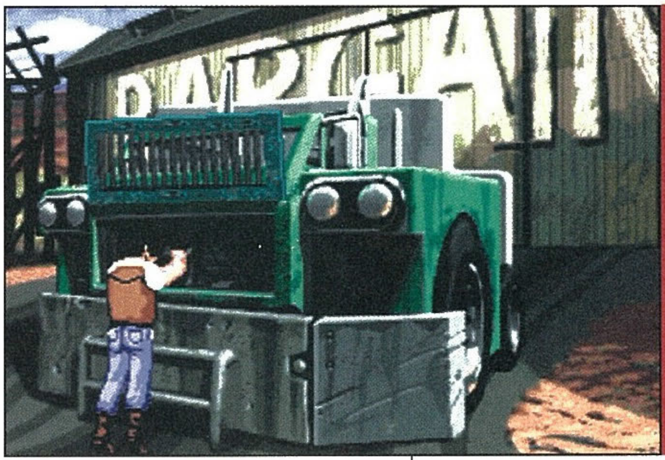


Le permis gros-cube en une "lesson"

On nous signale que certains de nos lecteurs n'ont pas leur permis "A". Plutôt qu'engloutir vos économies dans une moto-école, suivez pas-à-pas la démonstration de Ben. Vous êtes entre de bonnes mains!

1: Procurez-vous une bonne bécane, si possible une Fat Boy. Bref: taxez vos vieux, volez-la, en un seul mot: démerdez-vous!
2: Pas de démarreur électrique sur ces modèles mais un bon vieux kick. Alors, mettez-vous debout sur le repose-pieds, puis: SCHLA! un grand coup de latte. Attention au retour de manivelle!
3: Ceci est la poignée de gaz. Une seule technique en la matière: essorez-la. Non, bande d'abrutis, pas dans le sens des aiguilles d'une montre!

rie à la gloire de la bike.



Méfiez-vous des camionneurs. Ouaip, si ça a plus que deux roues et que ça roule, c'est forcément malsain!

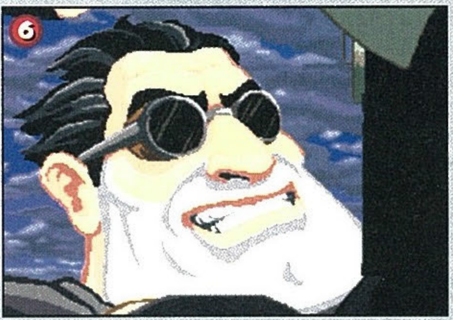
De l'aventure, de l'humour et de la baston

Ainsi nous voilà dans la peau de Ben "THE biker". Successivement victime d'un sabotage puis accusé à tort de meurtre, le leader des Putois va en voir de toutes les couleurs. Si l'aventure n'est pas complètement linéaire, Full Throttle fonctionne par tableaux. J'm'explique. Au début, vous êtes dans la petite ville de Melonweed à la recherche de pièces pour réparer votre bécane. Vous pouvez vous déplacer librement dans quatre lieux différents mais certaines actions devront être effectuées dans un ordre précis pour triompher des énigmes. Une fois la moto reconstituée, on a droit à une belle séquence cinématique et c'est reparti pour le tableau suivant. La difficulté n'est pas excessive et on reste rarement bloqué trop longtemps. Les scénaristes de Lucas ont beau être vicieux, les raisonnements sont toujours logiques. Et puis Ben nous fait bien marrer. Il se fait courser par un pitbull dans un casse de voitures, il joue à cache-cache avec les flics, il fait le malin en roue arrière sur sa bike avant de se crasher lamentablement. Y'a pas à dire, ce mauvais garçon est drôlement attachant. Normal, VOUS êtes Ben! La philosophie du rebelle se trouve résumée dans l'interface: Ben peut regar-

tips

LE JEU EXPLOITANT LE CD, IL NE MOBILISERA QUASIMENT RIEN SUR LE DISQUE DUR, HORMIS POUR LES SAUVEGARDES.
LE SYSTEME IMUSE DE LUCAS PERMET UNE CONFIGURATION AUTOMATIQUE DES CARTES SON.





4: Ecoutez le chant mélodieux des culbuteurs. Normalement, si vous avez bien tout suivi depuis le début, votre copain Marcel peut envoyer les merguez.
5: C'est partiiiiiiiiiiiiiiii! Oui, c'est bien vous là! Oui, vous pouvez être fier. Faites comme Ben: la bécane toujours bien au milieu de la route. Les autres n'ont qu'à se pousser.
6: Dernière étape, la plus importante: ayez l'air sauvage et méchant! Remontez bien la commissure des lèvres sinon les mouches resteront coincées entre vos dents.

Des hommes et une souris



BEN
Notre antihéros ainsi que le personnage que vous incarnez. Ben refuse de monter sur autre chose qu'une moto. Ben a des poings et une paire de rangers et il n'hésite pas à s'en servir car Ben est un mauvais garçon. En fait, si Ben faisait de la radio, il s'appellerait Maurice.



MAUREEN
Elle préfère que vous l'appeliez "Mo". Un sacré bout de femelle qui n'a pas son pareil quand il s'agit de mécanique Corley: à croire qu'elle est née avec une clef à molette entre les dents. Ne s'en laisse pas compter.



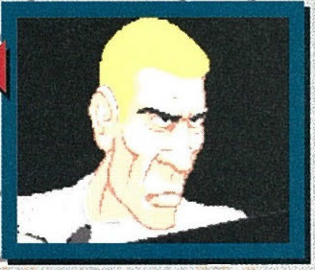
LE VIEUX CORLEY
Ne vous laissez pas abuser par son look: Corley est un vrai biker dans l'âme! Il n'a qu'une ambition dans la vie: fabriquer, ici aux States, les meilleures motos qui aient foulé l'asphalte. Ca vous rappelle quelque chose?



RIPBURGER
Un tas d'immondice coulé dans un costard Armani.On pourrait l'appeler "tronche de fouine" si ce n'était une insulte envers nos amies les fouines. Entièrement dévoué au pognon.



LES POLECATS
De vrais bikers. Des purs, des durs! Ben est le leader des Polecats depuis que le vieux Torque a mis les bouts. Vous aussi, dormez sur une moto et buvez de la Bud: rejoignez le rang des Polecats!



NESTOR
Depuis qu'il a quitté Moulinsart, Nestor a mal tourné et s'est fait faire des implants capillaires. Dévoué à Ripburger, Nestor est vicieux et très dangereux. Surtout ne jamais lui tourner le dos!



QHOHOG
Barman du Kickstand, le seul rade dans ce coin de désert. Qhohog est lâche, vénal et sent mauvais. Passe-temps préféré: le macramé. Mais certains disent qu'il n'aurait pas cramé si il n'y avait pas foutu le feu...

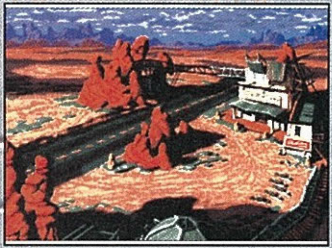


TODD
Il habite dans une vieille caravane. C'est aussi le propriétaire du casse de voitures. Son meilleur ami est son chien. Son seul ami est son chien. Il préfère par dessus tout les émissions culturelles à la télé: Le Millionnaire et Studio Gabriel.

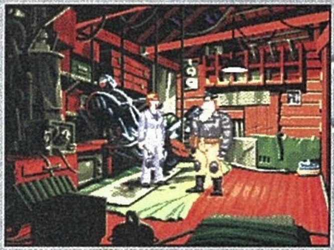
Melonweed et ses environs



MELONWEED



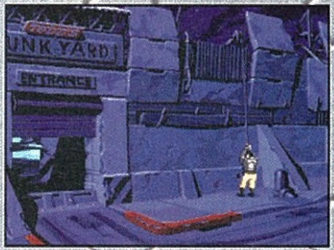
LE BAR "LE KICKSTAND"



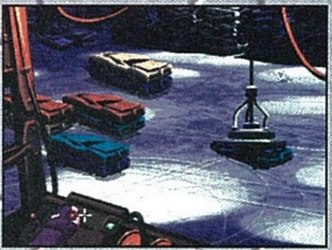
L'ATELIER DE MAUREEN



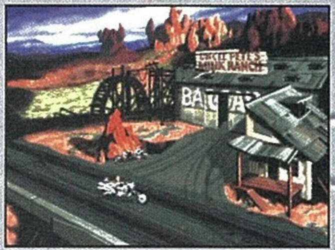
LA CARAVANE DE TODD



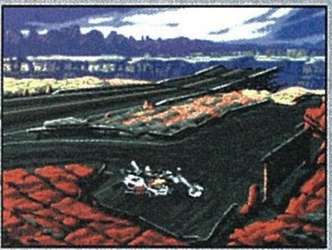
LE CASSE DE VOITURES



LA GRUE MAGNÉTIQUE



LE RANCH DE MIKE



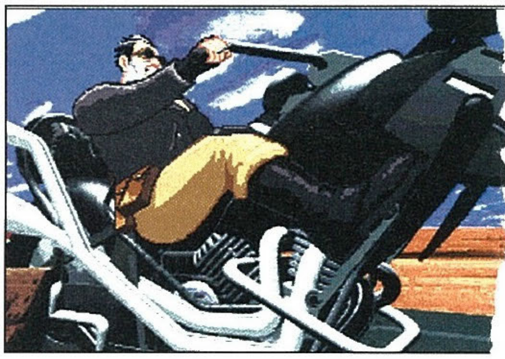
LE PONT ÉCROULÉ

Tronçonneuse, chaîne, am

der, parler, distribuer des pains et mettre des coups de latte. Comme à l'accoutumée, on progresse dans les dialogues en cliquant sur un choix de phrases qui s'affichent à l'écran. Mais pourquoi s'embêter à causer quand on est aux commandes d'un biker? Je vous le demande! Pour franchir les obstacles du jeu, la manière forte est souvent la première solution à employer. Alors Ben enfonce les portes à coups de rangers, il distribue des baffes quand on lui cause mal, il ne manque pas une occasion de faire un "burn" avec sa bécane et... ça nous plaît vachement! Mais, mais, c'est qui ce mec qui rentre dans le bureau? Tiens, PAF! j'lui colle une mendale. Ooops, pardon. Eh, Pinky, tu m'entends? Eh, réveille-toi, ça m'a échappé mon vieux...



La partie est inégale: 40 flics contre 1 biker. Les pôôôvres, ils n'ont aucune chance!



Après Rebel Assault, voilà Rebel Moto

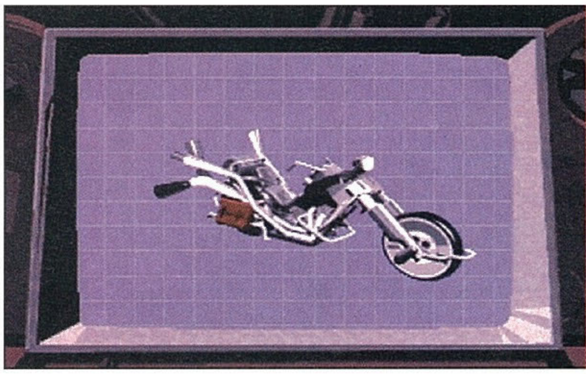
Bon, résumons: des capitalistes sans foi ni loi, une sombre affaire de restructuration d'entreprise qui tourne au meurtre, une journaliste qui fourre son nez où il ne faut pas, un biker qui cause avec ses poings, une jolie poulette tatouée qui joue les mécaniciennes... tous les ingrédients du bon jeu d'aventure sont au rendez-vous. Mais Full Throttle n'est pas un simple jeu d'aventure. Full Throttle est une allégorie à la gloire de la bike. Pour sûr, les engins de Full Throttle ne vont pas vous décevoir. Si la machine de Ben est relativement classique, les designers 3D de Lucas s'en sont donné à coeur joie sur les autres véhicules. Et quand on a de si beaux engins modélisés en images de synthèse, la tentation est grande de les mettre en scène dans des séquences 100% arcade. Ainsi, l'aventure est rythmée par des combats en moto où Ben affronte les gangs rivaux. La technique employée rappelle un peu Rebel Assault: on se déplace dans un circuit précalculé et la souris sert à diriger la moto de Ben. Une fois à la hauteur d'un adversaire on passe en vue de face et la baston peut commencer. Le bouton droit sert à choisir le type d'attaque et le gauche à filer les gnons (coup de poing, coup de latte). Chaque gang a ses particularités et quand on triomphe d'un méchant, on peut récupérer une nouvelle arme: chaîne, planche, tête de mort avec des pointes, tronçonneuse. Ambiance Mad Max garantie! Je pourrais chipoter un peu en disant que l'animation aurait pu être un peu plus coulée dans ces séquences. Mais, pas de panique, ca reste très jouable. Je vous aurai prévenu: vous allez avoir du mal à vous décoller de Full Throttle. C'est vrai, on est trop bien assis le cul sur une selle en cuir à franges!

Une interface Tex-Mex



1: L'inventaire en forme de tête de mort: sobre et de bon goût
2: Les yeux injectés de sang: regarder, examiner
3: La langue qui pend à la recherche d'une Corona: parler ou utiliser la bouche de Ben
4: La main gantée de mitaines en cuir: ramasser, utiliser un objet, filer un pain.
5: La rangeot frétillante: mettre un bon coup de latte, démarrer la bike.

biance Mad Max garantie.



Un économiseur d'écran est intégré dans Full Throttle. Une occasion unique d'admirer tous les véhicules du jeu, entièrement modélisés en 3D.

De la baston à l'état pur

Fini les jeux d'aventure où on se contente de ramasser des objets et résoudre des énigmes. Dans Full Throttle il y a aussi de l'action. Lors de ces séquences, vous devrez affronter trois gangs de motards rivaux.

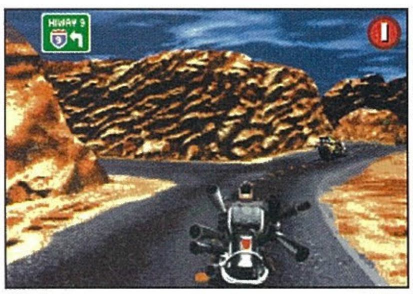
1 : Une fois engagé dans la baston, on peut prendre une route latérale pour revenir à l'autoroute.

2 : Les Rottwheelers ont vraiment de trop sales geules: vas-y Ben, fous-le par terre.

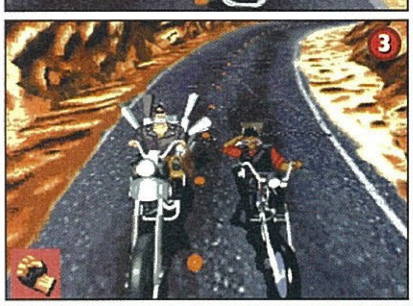
3 : Quand on est aux prises avec un membre des Vultures il faut faire fissa. Ces rascals ont monté des boosters sur leurs meules et ils ont vite fait de prendre la poudre d'escampette.

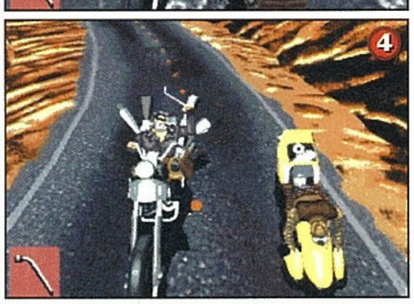
4 : Les Cavefish sont aveugles. Ils peuvent néanmoins conduire grâce à un système de senseurs. Leur position inorthodoxe les met à l'abri des coups.

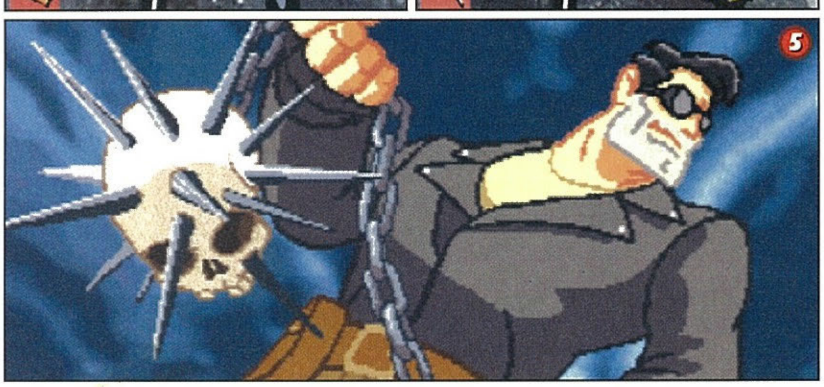
5 : Quand Ben triomphe d'un biker, il peut récupérer son armement. Oulala! j'aimerai pas beaucoup me prendre un coup de ce truc là!











tips

Pour démarrer sur les chapeaux de roue:

- Mettre un coup de latte sur la porte pour entrer dans le bar.
- Utiliser la main sur le gros rasé pour récupérer les clefs de la bike.
- Aller voir Maureen et prendre le réservoir d'essence et le tuyau.
- Aller chez Todd. Utiliser la main pour frapper à la porte. Au moment ou Todd parle, mettre un coup de pied dans la porte. Prendre la viande dans le frigo. Prendre le lockpick dans le placard. Descendre par l'ascenseur et récupérer le poste à soudure.
- Aller au réservoir d'essence. Utiliser le lockpick sur le cadenas pour ouvrir la porte.
- Aller au casse de voitures. Utiliser le cadenas pour fermer le rideau de fer. Utiliser la main sur la chaine pour escalader le mur. Aller completement à droite. Mettre la viande dans une voiture pour attirer le chien. Ressortir et aller à droite par le chemin de ronde (fleche rouge pour arriver à la grue). Avec la grue, soulever la voiture dans laquelle se trouve le chien. Fouiller le tas de débris éclairé pour récupérer la fourche.
- Aller au réservoir d'essence. Escalader l'échelle pour faire venir les flics. Revenir à l'échelle, la toucher pour déclencher l'alarme. Aller à gauche au fond pour se cacher. Quand les flics sont en haut, utiliser le tuyau sur le réservoir de l'hélico. Utiliser le réservoir sur le tuyau puis utiliser la bouche sur le tuyau pour siphonner l'essence.
- Maintenant, à vous de jouer!

INTERET 92

+

Originalité
Graphisme
Voix, musique, bruitages
Scénario

−

On ne peut pas toujours "sauter" les scènes intermédiaires
Animation des séquences action perfectible

TECHNIQUE 86

REMARQUES

Full Throttle sort en Mai en version anglaise (voix et textes à l'écran en anglais) et un manuel en français. La version avec dialogues en français est prévue pour Septembre. Ubi Soft procédera à l'échange standard contre un chèque de 50FF.

Les mauvaises langues pourraient dire que Lucas Arts se la coule douce avec les différentes adaptations de l'univers de StarWar. Pas du tout, ils savent aussi innover pour réveiller le côté rebelle qui sommeille en nous. Beau, jouable, prenant, Full Throttle est la nouvelle référence des jeux d'aventure.



Manifestement ces flics sont des texans: on tire d'abord, on cause ensuite.

HOME ADVENTURE WORK
INDIANA

La plus grande

Il existe un monde qui ne demande qu'à être exploré. Pour le découvrir, votre guide sera Indiana, le nouveau PC Fujitsu ICL.
Etudier devient une aventure, faire ses devoirs un plaisir. Visitez les merveilles du monde, avec l'encyclopédie Encarta, sur CD-ROM. Visualisez-les à l'écran, écoutez-les en stéréo. Avec Indiana, découvrir le monde est la plus grande des aventures. Explorez le monde, ludique ou studieux, Indiana en couvre tous les paysages technologiques. Vous pouvez créer et dessiner, écrire des rapports, faire des montages vidéo ou composer de la musique.

Il existe un monde qui ne demande qu'à être exploré.

Indiana - Le nouveau PC Fujitsu ICL



intel inside

INDIANA C604



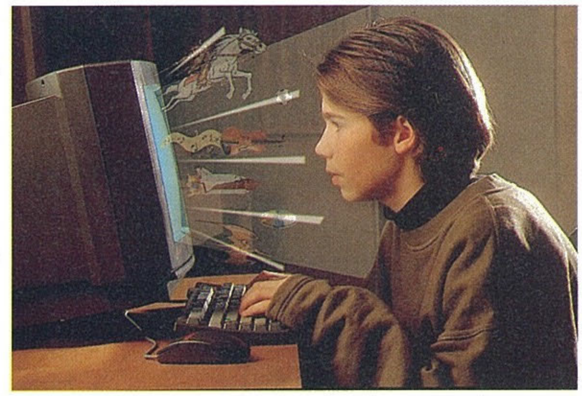
- Processeur Intel 486 DX2/66
- RAM 4 Mo, extensible à 32 Mo
- 3 connecteurs d'extension ISA
- CD-ROM Double vitesse
- Carte son 16-bits
- Contrôleur SVGA intégré sur bus local
- Moniteur 14" ou 15"
- MS DOS 6.2
- Windows 3.1
- Microsoft Works
- Suite de logiciels ICL

INDIANA S502



des aventures.





«Apprendre et jouer, c'est mieux que la télé.»



«Juste une minute, on arrive !»

Appelez dès aujourd'hui :
Tél (1) 34 65 81 16 ou fax: (1) 34 65 82 16

- Processeur Intel 486 SX2/50
- RAM 4 Mo, extensible à 32 Mo
- 3 connecteurs d'extension ISA
- Moniteur couleur 14" ou 15"
- Graphisme SuperVGA intégré sur bus local
- MS DOS 6.2
- Windows 3.1
- Microsoft Works
- Best of Microsoft Entertainment Pack
- Suite de logiciels ICL

FUJITSU ICL

ICL *Fujitsu ICL Trading, ICL France, 24 avenue de l'Europe, BP 70, 78141 VELIZY Cedex.*



Le vaisseau de Cobra. Un mec un peu con, marqué par trente années de militarisme.



Le vaisseau de Charles Edward Royce, le mec qui a la classe, le mec trop bien sapé.



Le vaisseau de Kin et de Gin Matsu tourne sec quand ce sont elles qui le pilotent.



Le vaisseau d'Isis. Elle est très habile et personne ne la sous-estime.



Le vaisseau de Shaman, un Indien qui compte sur ses talismans pour gagner.



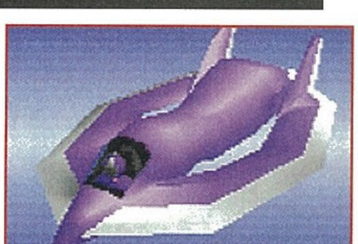
Le vaisseau de Rysho. Ex-biker du gang de Tokyo, ce Jap est prêt à tout pour réussir.



Le vaisseau de Slayed, un ouf de la tête qui ne fait jamais un pas de travers, mais faut pas le chercher.



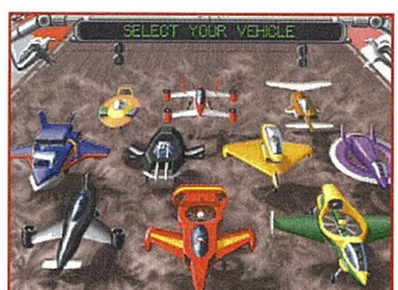
Le vaisseau de Horst Borch, le mauvais garçon de la compétition. Il tire sur tout ce qui vole.



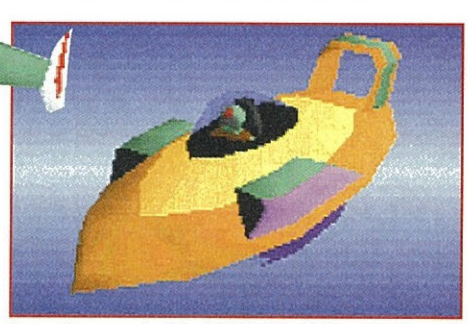
Le vaisseau de Vicki Lence, une femme belle, discrète, snob mais pas très douée. Très classique en somme.

Avec un jeu situé entre Delta V et Descent, Gremlin nous offre ce qu'il sait faire de mieux en matière de programmation. Un soft très impressionnant mais au prix d'un pentium... ou presque.

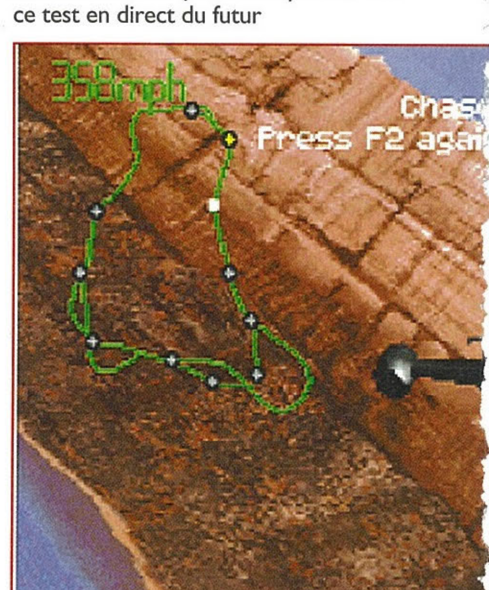
Projetez-vous dans le futur, dans le XXIe siècle plus exactement, et regardez-vous de la tête au pied. Franchement, vous vous trouvez beau avec votre short en alu et vos lunettes virtuelles ? Et puis, le coup des cheveux verts, c'est vraiment pas original ; je ne parle même pas de vos gants de boxe à cristaux liquides. Quelle faute de goût ! Bon, c'est vrai, on ne se rend pas à la première course de Slipstream en combinaison gonflable, mais quand même il y a des limites. Remarquez que, après tout, vous faites ce que vous voulez. Pour les lecteurs n'ayant pas encore participé à cet événement, je me permets une petite parenthèse historique. À la fin du XIXe siècle, l'homme invente la voiture. Son esprit de compétition le pousse rapidement à organiser des courses qui seront par la suite de plus en plus prisées par le public. La technologie aidant, la fin du XXe siècle sacrera le succès de la Formule 1 dont est directement inspiré le Slipstream. Le principe en est fort simple : chaque participant dispose d'un vaisseau de forme libre, mais devant répondre à divers critères comme un nombre de chevaux maximum ou une force antigravitationelle donnée. Alors que les courses de Formule 1 se déroulaient sur des pistes goudronnées (il en existe quelques-unes encore dans le monde, dont celle du musée de Magny-cours à 300 km de la capital dans le sud-est), les circuits du Sliptream sont aménagés, pour la plupart, dans des sites naturels. Tunnels, stands, couloirs de verre et autres constructions nécessaires au tracé du parcours sont alors creusés dans la roche, taillés dans la faune ou bien construits sous l'eau. C'est marrant parce que ça me rappelle un jeu que j'avais testé le siècle dernier dans Joystick, à l'époque de l'édition papier ; ça s'appellait Megarace je crois. Et dire que les ordinateurs en ce temps-là n'étaient même pas capables de générer le décor en temps réel et que nous trouvions ça génial ! Ah là là, si seulement nous avions su ce que l'avenir nous réservait, comment oser imaginer qu'une compétition comme le Slipstream serait possible un jour. Ah oui, car j'ai oublié de vous dire mais tout cela se déroule dans un monde virtuel. Comment vous expliquer... Les candidatures de participation pour l'épreuve affluent sur le serveur de Slipstream 5000 par millions, mais les places sont chères et il faut longuement s'entraîner avant. Dans le but d'éviter un spectacle médiocre, la compagnie Slipstream exige un niveau de pilotage quasi parfait. C'est alors qu'elle a une idée géniale : elle demande à l'un de ses programmeurs de reprendre une vieille machine de musée, en l'occurrence un PC 486, et d'y programmer un jeu reproduisant trait pour trait l'épreuve virtuelle. Ce programme sera vendu dans le commerce vers 1995, via un réseau de voyages dans le temps permettant à nos champions actuels de s'entraîner et d'acquérir les bons réflexes dès leur plus jeune âge, et à leur insu bien sûr. Peut-être serez-vous un richissime champion dans l'avenir ? En tant qu'ancien du plus grand magazine de jeux vidéo de tous les temps, c'est un honneur pour moi que d'écrire ce test en direct du futur



Si chaque pilote possède sa manière de conduire, les vaisseaux sont tous identiques au niveau des performances. Dommage !



Le vaisseau de Ted "Malibu" Beech, le roi du surf. On le décrit comme le second meilleur pilote.



Slipstream 5000

PC CD-ROM

Faites vos courses

Lord Casque Noir

INTERET	79
A DEUX	88

+

La beauté du graphisme
L'animation temps réel
L'intérêt à plusieurs
L'ambiance en mode "championnat"

–

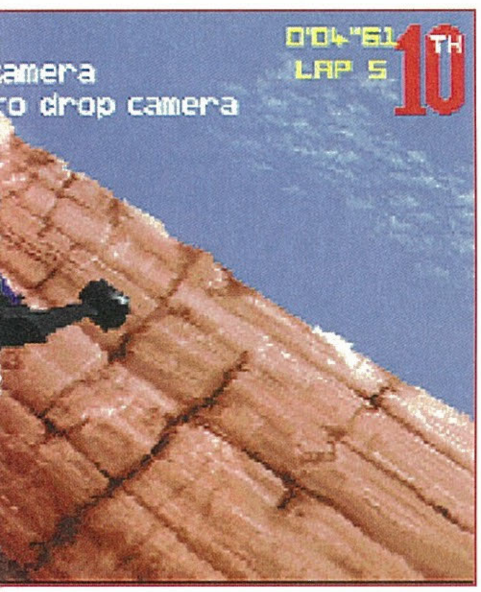
Nécessite une machine puissante
Peu jouable au clavier
Aucune différence entre les vaisseaux

TECHNIQUE	89

C'est toujours mieux à plusieurs

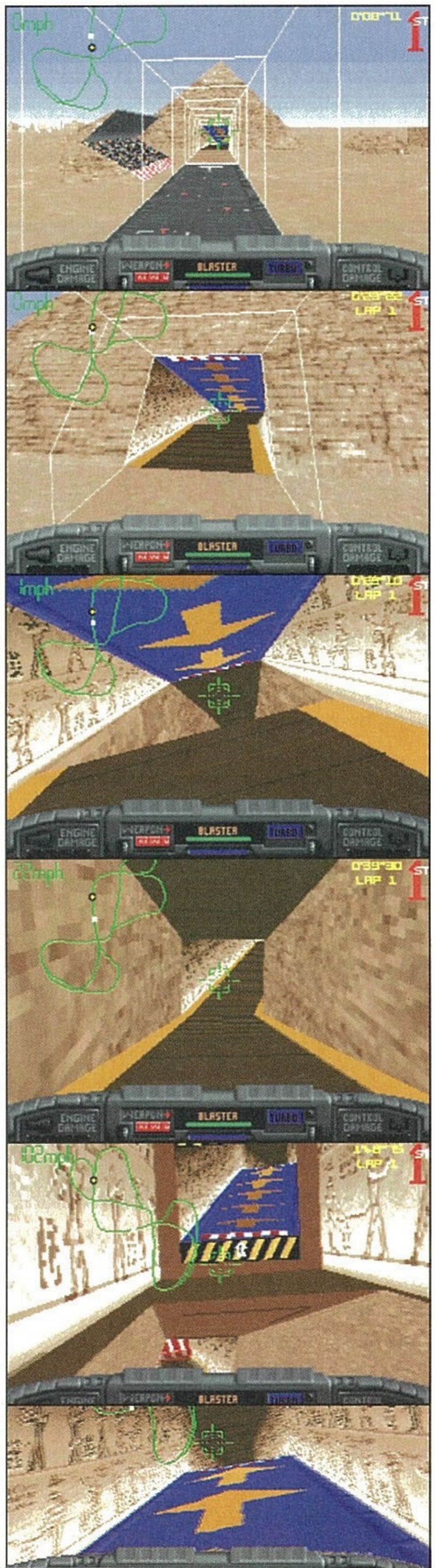
Si mes souvenirs sont bons, la majorité des gens avaient, en 1995, soit un 486 DX2 ou DX4, et les plus fortunés un Pentium 90 ou 100. Il m'a donc fallu remettre la main sur l'une de ces machines. Une amie bien placée à réussi à me dégoter un DX 2 66 et un Pentium 90. Excellent, je vais pouvoir commencer à bosser. Ahah, c'est trop marrant de retoucher à un clavier. Pouah, et le moniteur, vous avez vu la taille ? On dirait un générateur atomique portable. Bon, ma copine a laissé un mot pour me rappeler la procédure de chargement. Visiblement, ça a l'air de fonctionner. Ah mince, j'ai oublié de brancher la cranouille (NDLR : croisement d'une grenouille et d'un crapaud, les souris n'existant plus à notre époque). Le jeu de Slipstream 5000 débute par une animation archi pourrie... heu, ben non, c'est vrai, il faut se remettre dans le contexte. Ah, je suis vraiment con comme pluton moi. Disons que cette anim. est correcte, sans plus. Une pression sur une touche, et me voilà dans le menu principal. On me propose de paramétrer la puissance du son, le nombre de détails, le type de contrôle (clavier, joy ou cranouille) et la difficulté. Celle-ci n'a d'intérêt que si l'on joue seul, car le soft gère 2 joueurs sur un écran partagé en deux. De plus l'éditeur envisage d'inclure un mode 10 joueurs par modem dans la version commerciale (attention, à l'heure où nous imprimons ces pages, l'information n'a pu être confirmée). Comme tout programme de ce style, plus on est de fous et plus on rit. Dans le cas où deux joueurs s'affrontent, ils peuvent le faire l'un contre l'autre ou bien au sein d'une course classique.

Les parcours de Slipstream sont jonchés d'options diverses et variées permettant de gagner des turbos, de réparer les dommages de son vaisseau et d'accélérer quelques secondes. À côté de ça, vous devrez éviter les pastilles rouges inversant les commandes. Le genre d'option à proprement parlé insupportable. Lors d'un championnat, des pastilles d'argent font leur apparition de-ci de-là de la piste. Cet argent sert par la suite à améliorer l'armement de son vaisseau. Fumigènes, pastilles ralentisseuses, missiles et autres mines vous attendent dans le magasin de Slipstream.Vous y trouverez également des turbos d'une puissance plus importante. Mais attention, car tous ces objets coûtent cher et vos réserves d'argent sont faibles. Réflechissez donc bien à la technique à adopter ! Vient ensuite le choix des véhicules. Au nombre de dix, ils sont tous de formes très originales, mais leurs performances ne varient guère d'une machine à l'autre. Du moins, c'est l'impression que j'en ai eu. Je pensais en effet que certains viraient mieux que d'autres au détriment de la vitesse, et vice versa, mais rien de tel. En revanche, chaque pilote respectif (représenté par l'ordinateur) ayant sa manière de conduire, on peut éprouver la sensation d'avoir affaire à des vaisseaux différents pendant le championnat. Cette épreuve ultime dure évidemment une saison complète et se compose au total d'une dizaine de circuits. Il est possible de sauver la partie en plein milieu de la compétition.



De la 3D de qualité

À l'instar de la compétition virtuelle, le décor est entièrement calculé en temps réel. Cela a d'ailleurs donné du fibre optique





Les textures employées sont magnifiques, et il est assez surprenant de voir une telle animation en plein écran, même si elle paraît quelque peu saccadée sur un 486 DX2, les détails à fond quand même ! Oui je sais, c'est nul mais c'est comme ça, il faut une super bécane.



Les épreuves se déroulent dans dix circuits dans le monde entier. La plupart sont tracés en pleine nature. Des tunnels qui foncent dans les montagnes, des grottes aménagées... on s'y croirait.





La vue de derrière mise à part, les différentes caméras pour le moins impressionnantes ne sont exploitables que lors des ralentis.

La jouabilité ne souffre pas de réels défauts, si ce n'est au clavier où l'absence de nuance due au numérique rend le pilotage extrêmement brutal.

à retordre à notre programmeur chargé de l'adaptation de la compétition, car les 486 de l'époque n'offrent bien entendu que le millième de la puissance de mon portable. Mais je dois bien avouer que le résultat est surprenant, pour ne pas dire hallucinant sur Pentium. C'est vraiment du Megarace, ou presque, en temps réel. De plus, la beauté des textures est impressionnante, et l'impression de vitesse bien présente. C'est d'autant bien rendu, qu'il est possible d'observer son vaisseau de moult caméras, même si l'utilisation de celles-ci s'avère largement plus probante lors des phases de ralenti. Vous traverserez des villes, des montagnes, vous vous faufilerez dans des grottes, foncerez au milieu des arbres, vous plongerez au cœur des pyramides et emprunterez des couloirs sous-marins. Les commentaires du speaker sont aussi reproduits, et l'on finit presque par s'y croire. Ah, c'est quand même du bon boulot, ce soft. Côté action, il existe plusieurs tactiques de courses. Tirer sur ses adversaires peut être payant quelquefois, mais ils sont rancuniers comme Klaktor (NDLR : Le responsable de la mine de Frion sur Luxor dont la réputation n'est plus à faire), et n'hésiteront pas non plus à vous tirer dessus. Vous n'aurez plus qu'à vous rendre dans le couloir d'énergie – genre de stand – pour y reprendre des forces. En fait, il faut parfaitement connaître le parcours et se servir de ses accessoires en temps utile. Reste qu'en mode "facile", arriver en tête relève de l'exploit. Bien que l'animation ne soit pas des plus fluide sur un 486 DX2 66 (tous détails à fond), le maniement du vaisseau ne pose aucun problème, surtout si l'on possède un joystick analogique. Des décors magnifiques, une animation de "moyennement fluide" à "super fluide" selon la machine, une foule de détails, de l'action un peu répétitive mais assez prenante, Slipstream regroupe tous les ingrédients d'un bon jeu et se montre excellent à plusieurs joueurs. Mais qu'on se le dise, c'est hélas sur Pentium qu'il vous en mettra plein la vue. Dernière chose, c'est la bécane minimale pour jouer à deux sur le même écran avec tous les détails au maximum. Dommage, car hormis le jeu en solitaire un peu ennuyeux, c'est assurément là son seul défaut.

GENRE : Arcade • EDITEUR : Gremlin Interactive • CONFIG MIN : 486DX33, testé sur 486DX2 VLB & Pentium 90. • DISTRIBUÉ PAR : PPS (1) 43.59.47.47

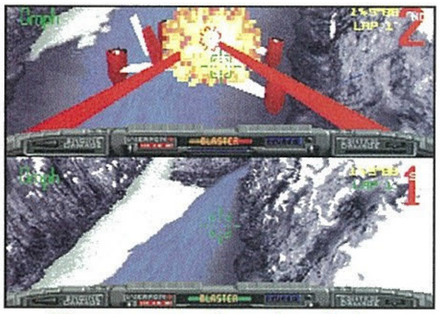




Après chaque course en mode "championnat", vous pourrez embellir votre vaisseau en lui ajoutant un nouveau turbo ou bien des armes supplémentaires (en plus du laser).



Jouer à deux, c'est bien, mais sur le même écran, ça craint. Enfin, sur DX2 avec les détails à fond. Mais mieux vaut avoir un Pentium.



Tirez sur vos adversaires, ils le méritent de toute façon !

Vous possédez une machine puissante ? Vous avez des copains avec qui jouer ? Pas d'hésitation, vous en aurez pour votre argent. Un bon jeu quand même, si l'on y joue seul.



Ces pastilles inversent vos c ommandes pendant trois ou quatre secondes. Insupportable !

JESSICO



CD ROM

- 360 COMPILATION ... 150
- 688 SUB ATT.+C. YEAGGER VO ... 199
- ACES OF DEEP ... 320
- AEGIS VO ... 275
- ALIEN LOGIC ... 290
- ALL NEW WORLD OF LEMMINGS ... 262
- ARMORED FIST VF ... 309
- AWARD WINNERS PLATINUM ... 250
- BC RACERS VO ... 209
- BENEATH STEEL SKY + CANNON FODDER ... 320
- BIG RED ADVENTURE ... 320
- BIOFORGE VF ... 350
- BUREAU 13 VF ... 289
- BUREAU 13 VO ... 239
- CARTON ROUGE VF ... 279
- CIVILISATION + RR TYCOON ... 190
- COLONIZATION ... 320
- COMMANDER BLOOD VF ... 315
- CYBERWAR ... 335
- DAMOCLES ... 249
- DARK FORCES VF ... 326
- DARK SEED VO ... 220
- DAWN PATROL VF ... 329
- DISCWORLD ... 300
- DOOM 2 ... 391
- DRAGON LORE VF ... 280
- DRUGWARS ... 260
- DUNGEON MASTER 2 ... 308
- ECSTATICA ... 290
- ENCORE COMPILATION ... 100
- FIFA SOCCER ... 272
- FLIGHT LIGHT NF ... 296
- FRONT LINES VF ... 308
- HAMMER OF THE GODS VO ... 260
- HIGH SEAS TRADER VO ... 239
- INFERNO VF ... 363
- IRON ASSAULT ... 250
- JUNGLE STRIKE ... 270
- KING QUEST 7 ... 305
- KING QUEST COLLECTION ... 312
- KLICK & PLAY VF ... 358
- KYRANDIA 3 ... 242
- LBA ... 384
- LEISURE SUIT LARRY 6 ... 250
- LORD OF REALMS VO ... 271
- LORD OF REALMS VF ... 340
- LOST EDEN ... 250
- MAGIC CARPET VF ... 370
- MAGIC CARPET VO ... 331
- MENZOBERANZAN ... 295
- MASTER OF MAGIC VF ... NC
- MORTAL KOMBAT 2 ... 280
- NASCAAR RACING VO ... 267
- NASCAAR RACING VF ... 314
- NBA LIVE 95 VF ... 350
- NCAA BASKET ... 300
- NHL HOCKEY 95 VF ... 298
- N. MANSELL+ZOOL+LOTUS ... 186
- NOCTROPOLIS ... 350
- PINBALL FANTAZY DELUXE ... 295
- PIZZA TYCOON NF ... 300
- POWER DRIVE VO ... 221
- PSYCHO PINBALL ... NC
- RALLY VF ... 175
- RALLY VO ... 140
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER ... NC
- SPACE PIRATES ... 260
- STAR CRUSADER NF ... 280
- STREET FIGHTER 2 TURBO ... 230
- SUPER KARTS ... 330
- TANK COMMANDER ... 320
- TEMPTATION COMPIL NF ... 300
- THEME PARK ... 347
- TOWER ASSAULT ... 245
- TRANSPORT TYCOON VF ... 322
- ULTIMATE BODY BLOWS ... 198
- UNDER A KILLING MOON VF ... 350
- US NAVY FIGHTERS VO ... 331
- US NAVY FIGHTERS VF ... 357
- WAR CRAFT NF ... 277
- WING COMMANDER 1+2 ... 290
- X WING COLLECTION ... 328
- BOTTIN GOURMAND ... 170
- CIRCUS VF ... 250
- COKTAILS ... 205
- LE LOUVRE ... 337
- PARIS ALBUM ... 170
- PLAYTOON / CHAMPIGNAC ... 270
- PLAYTOON / ONCLE ARCHI ... 270
- WORLD ATLAS ... 405

CD 32

- JOYPAD PRO CD32 ... 185
- SOURIS CD32 ... 155
- AKIRA ... 249
- ALL TERRAIN RACING ... 219
- ARCADE POOL ... 149
- BANSHEE ... 205
- BATTLE CHESS ... 150
- BEAVERS ... 135
- BENEATH STEEL SKY NF ... 230
- BRIAN THE LION ... 203
- BRUTAL SPORT FOOT ... 125
- BUBBA AND STICK ... 135
- CANNON FODDER ... 220
- DARKSEED ... 220
- DEATH MASK ... 220
- DRAGON STONE ... 217
- EVASIVE ACTION ... 220
- FIELDS OF GLORY VO ... 240
- FIELDS OF GLORY VF ... 270
- FIRST ENCOUNTERS ... 220
- FLIGHT AMAZONE QUEEN ... 249
- FLY HARDER ... 135
- FRONTIER ELITE 2 ... 220
- INTERN SENSIBLE SOCCER ... 195
- JUNGLE STRIKE ... 219
- KING PIN BOWLING ... 160
- LITIL DIVIL ... 249
- LOST EDEN ... 249
- LOST VIKKINGS ... 150
- MARVIN MARVELOUS ... 239
- MANCHESTER UNITED ... 215
- MEGARACE ... NC
- PGA EUROPEAN GOLF ... 235
- PINBALL ILLUSIONS ... 231
- ROADKILL ... 231
- RISE OF THE ROBOTS ... 225
- SHADOW FIGHTER ... 220
- SIMON THE SORCERER ... 290
- SKELETON KREW ... 270
- SKIDMARKS 2 ... 199
- SPEEDBALL 2 ... 139
- SUBWARS 2050 ... 225
- SUPER STARDUST ... 220
- THEME PARK ... 249
- TOP GEAR 2 ... 250
- TOWER ASSAULT ... 220
- UFO ... 215
- ULTIMATE BODY BLOWS ... 210
- UNIVERSE ... 240
- WORLD CUP GOLF ... 199

BUDGETS AG

- ARABIAN NIGHTS ... 99
- BLACK CRYPT ... 129
- BODY BLOWS ... 129
- CAESAR DELUXE ... 149
- CAMPAIGN 1 VO ... 139
- CAMPAIGN 2 VO ... 159
- DESERT STRIKE ... 149
- DOGFIGHT VO ... 169
- DUNE 2 VO ... 149
- EPIC VO ... 149
- EYE OF BEHOLDER 2 ... 169
- F117 A VO ... 169
- KING QUEST 1,2,3 OU 4 ... 149
- LEISURE SUIT LARRY 1,2 OU 3 ... 149
- LOOM VO ... 159
- LURE OF TEMPRESS ... 149
- MONKEY ISLAND 2 VO ... 169
- OPERATION STEALTH ... 159
- PACIFIC ISLANDS VO ... 139
- PEGASUS ... 90
- PGA TOUR GOLF VO ... 159
- PIRATES ... 129
- SHADOW WORLDS ... 99
- SHUTTLE VO ... 149
- SIM CITY CLASSIC VO ... 149
- SOCCER STAR WORLD CUP ... 90
- SPACE QUEST 4 VO ... 169
- STREET FIGHTER 2 NF ... 129
- STRIKER NF ... 119
- TORNADO ... 139
- VIKKINGS ... 99
- WAR IN THE GULF VO ... 149
- WING COMMANDER ... 149
- WOLF CHILD ... 109

ACTION REPLAY PC 595F ULTIMATE GAME CRACKER

SUPER PROMO

- SAM & MAX VF CDROM **** 250 F
- MICROCOSM CD32********* 180 F
- HEIMDALL 2 A1200 OU CD32 ** 160 F
- ROB. REQUIEM A500+/A1200 ** 160 F
- ACTION REPLAY 2 SNES *** 300 F
- MORTAL KOMBAT 2 SNES * 280 F
- MORTAL KOMBAT 2 MD *** 280 F
- SUPER S. F. 2 MDRIVE ****** 280 F

PROMOTION DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ACCESSOIRES

PC

- CDROM X4 VIT. MITSUMI ... 1390
- SB 16 VALUE ... 729
- SB 16 ASP MCD ... 1199
- SB AWE 32 ... 1799
- WAVE BLASTER 2 ... 1429
- ENCEINTES POWER SOUND 2 ... 999
- SCREEN BEAT ... 139
- JETSTICK ... 299
- FLIGHTSTICK PRO ... 360
- VIRTUAL PILOT ... 660
- PROPEDAL ... 990
- JOYSTICK KONIX ... 168
- JOYPAD 4 BOUTONS ... 139
- SOURIS 3 BOUTONS ... 70
- DOUBLEUR DE JOYS ... 70

AG 600 & 1200

- CARTE ACCEL. 1220/28 + 4MO ... 2190
- EXT. 8 MO AG1200 ... 3060
- EXT. 4 MO AG1200 ... 1850
- EXT. 1 MO AG600 ... 429
- EXT. 1 MO AG 600+H ... 499
- LECT. INT. 600/1200 ... 589
- KIT OVERDRIVE A600/1200 ... 750
- OVERDRIVE +DD 420MO ... 2490

AMIGA

- EXT. 512K AG 500 ... 235
- EXT. 512 K + H ... 289
- EXT. 1 MO AG 500+ ... 399
- EXT. 1,5 MO AG 500 ... 799
- LECT. INT. AG 500 ... 469
- LECTEUR EXTERNE 3,5" ... 490
- ALIMENTATION AG ... 349
- COPIEUR SYNCHRO XPRESS ... 299
- INTERFACE MIDI 3+1 ... 199
- CRAYON OPTIQUE ... 299

DIVERS / AG / ST

- SOURIS ... 155
- SOURIS + TAPIS ... 185
- ADAPTATEUR 4 JOY ... 95
- KONIX SPEEDKING ... 95
- KONIX SPEEDKING AUTO ... 100
- KONIX NAVIGATOR ... 115
- QJ SUPERBOARD ... 135
- QJ TOPSTAR ... 199
- DISK 3.5" DF DD ... 30
- DISK 3.5" DF HD ... 40
- ETIQUETTES 3.5" X100 ... 40
- BOITIER 50 DISK ... 59
- MICRO KIT NETTOYAGE ... 99
- TAPIS SOURIS NEUTRE ... 40

CD CHARMES

- ASIAN HEAT ... 169
- BIG BUST BABES ... 159
- BRIGITTE LIVE VF ... 419
- DEEP THROAT 1 & 2 ... 318
- DREAM MACHINE ... 317
- EROTIC VIRTUAL SAMPLER ... 89
- HOT WIRED ... 199
- INFERNO ... 199
- INSATIABLE ... 199
- INTER ADULT MOVIE ALCH. ... 317
- JETSTREAM ... 199
- LEGEND OF PORN 1 OU 2 ... 169
- LESBIAN LOVERS ... 169
- LOVE BITES ... 199
- MARK OF ZARA ... 219
- MIKKI FINN ... 360
- MODEL WIFE ... 144
- NEURO DANCER ... 349
- NEW LOVERS ... 199
- PLEASURE ZONES ... 280
- PRIVATE PRISON ... 229
- SAM BOTTE VF ... 398
- SECRET DESIRES ... 150
- SEX ... 199
- SEYMORE BUTTS ... 317
- VAMPIRE'S KISS ... 280
- VIDEO FUN VF ... 515
- VIRTUAL ESCORT VF ... 400
- VIRTUAL VALERIE 2 ... 431
- VIRTUAL VIXXENS ... 280
- VIRTUALLY YOURS 1 ... 245

JEUX AG1200

- ALADDIN ... 225
- ALIEN BREAD 2 ... 189
- ALL NEW LEMMINGS 3 ... 259
- BANSHEE ... 190
- BLOODNET ... 270
- BRIAN THE LION ... 159
- BUBBLE SQUEAK VO ... 203
- CARTON ROUGE VF ... 269
- DETROIT ... 290
- DREAMWEB ... 270
- FIELDS OF GLORY ... 245
- FOOTBALL GLORY ... 210
- FRONT LINES ... 270
- ISHAR 3 VO ... 263
- JUNGLE STRIKE ... 216
- KICK OFF 3 EUROP CHAL. ... 231
- LION KING ... 231
- LORD OF THE REALMS VO ... 250
- LORD OF THE REALMS VF ... 320
- MR NUTZ ... 200
- ON THE BALL LEAGUE VO ... 235
- OSCAR ... 219
- PINBALL FANTASIES ... 210
- PINBALL ILLUSION ... 235
- PGA EUROPEAN GOLF ... 235
- PREMIER MANAGER 3 ... 230
- PUTTY SQUAD ... NC
- RISE OF THE ROBOTS ... 273
- ROADKILL ... 231
- SABRE TEAM VO ... 205
- SECOND SAMURAI ... 229
- SHADOW FIGHTER ... 269
- SHAQ FU ... 225
- SIM CITY 2000 (4MO+DD) ... 239
- SIMON THE SORCERER 2 VO ... 265
- SKELETON KREW ... 270
- STAR TREK 25TH ANN. VO ... 270
- STRIP POKER POT ... 270
- SUBWARS 2050 ... 265
- SUPER STARDUST ... 265
- SUPER STREET FIGHTER 2 ... 260
- THEME PARK VF ... 275
- TOP GEAR 2 ... 210
- TORNADO (DISQUE DUR) ... 285
- TOWER ASSAULT ... 184
- UFO VF ... 240

PC

- ACES OF DEEP VO ... 268
- ACES OF DEEP VF ... 335
- ALADDIN ... 231
- ALL NEW WORLD OF LEMMINGS ... 246
- AWARD WINNERS PLATINIUM ... 250
- BATTLE DROME ... 125
- BC RACERS ... 195
- BLACK HAWK ... 269
- BUREAU 13 NF ... 265
- B WING ... 189
- CANNON FODDER 2 ... 270
- CARTON ROUGE VF ... 240
- COLONIZATION ... 321
- COMBAT CLASSICS 3 ... 270
- COMMAND ADVENTURE STARSHIP ... 250
- DARK SEED ... 220
- DAWN PATROL ... 309
- DELTA V ... 311
- DEFENDER OF THE EMPIRE ... 180
- DISCWORLD ... 250
- DUNGEON MASTER 2 ... 308
- EARTHSIEGE VF ... 308
- EARTHSIEGE MISSION ... 155
- ECSTATICA VF ... 340
- FIGHTER WING ... 225
- FLIGHT COMMANDER 2 ... 265
- FLIGHT LIGHT NF ... 277
- FLIGHT OF AMAZONE QUEEN ... NC
- FRONT LINES VF ... 308
- HOCKUM KA 50 VF ... 250
- KING QUEST 5 VO ... 149
- KLICK & PLAY VO ... 274
- KLICK AND PLAY VF ... 358
- LORD OF THE REALMS ... 341
- MAGIC CARPET VF ... 310
- MASTER OF MAGIC VF ... NC
- MENZOBERANZAN ... 295
- MORTAL KOMBAT 2 ... 220
- NASCAAR RACING VF ... 251
- NCAA BASKET ... 300
- ON THE BALL LEAGUE ... 245
- PIZZA TYCOON NF ... 300
- PREMIER MANAGER 3 ... 270
- PSYCHO PINBALL ... NC
- QUARANTINE NF ... 274
- RALLY ... 129
- RISE OF TRIADS ... 250
- REUNION VO ... 180
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER ... NC
- SPACE SOIMULATOR US ... 299
- SUPER STREET FIGHTER 2 ... 225
- THE SETTLERS ... 329
- TIE FIGHTER ... 291
- TOWER ASSAULT ... 247
- TRANSPORT TYCOON VF ... 309
- UFO VF ... 280
- ULTIMATE BODY BLOWS ... 198
- WAR CRAFT NF ... 277
- X COM TERROR OF DEEP ... 290

BUDGETS PC

- ARCADE POOL ... 129
- CAMPAIGN 1 VO ... 149
- CAMPAIGN 2 VO ... 159
- CYBERACE ... 130
- DOGFIGHT VO ... 169
- FLIGHT PACK ... 130
- GREAT NAVAL BATTLE VO ... 149
- INDIANAPOLIS 500 VO ... 149
- KING QUEST 5 VO ... 149
- LEISURE SUIT LARRY VO ... 129
- MONKEY ISLAND 2 VO ... 149
- NICK FALDO GOLF ... 130
- PGA TOUR GOLF ... 159
- PIRATES ... 149
- PIRATES GOLD VO ... 169
- PRINCE OF PERSIA ... 129
- RALLY VO ... 129
- ROBIN HOOD ... 149
- SHUTTLE VO ... 149
- SPACE QUEST 4 VO ... 169
- SUPER FROG ... 150
- WING COMMANDER VO ... 169
- X MAS LEMMINGS ... 149

JEUX AG

- AKIRA ... 285
- ALL NEW LEMMINGS 3 ... 259
- ALL TERRAIN RACING ... 229
- ARCADE POOL ... 120
- ARMOUR GEDDON 2 ... 150
- AWARD WINNERS PLATINIUM ... 280
- CANNON FODDER 2 NF ... 225
- CARTON ROUGE VF ... 269
- CHAMP. MANAG. ITALY 95 VO ... 240
- CLUB FOOTBALL ... 210
- CRYSTAL DRAGON ... 239
- D-DAY VF ... 295
- DARKMERE ... 205
- DARK SEED ... 220
- DAWN PATROL VO ... 270
- DEATH MASK ... 179
- DRAGON STONE NF ... 225
- DUNGEON MASTER 2 ... 249
- F1 WORLD CHAMP. EDIT. ... 230
- FIELDS OF GLORY VF ... 245
- FIELDS OF GLORY VO ... 215
- FIFA SOCCER ... 270
- FIRST ENCOUNTERS ... 209
- FLIGHT OF AMAZONE QUEEN ... 209
- FOOTBALL GLORY ... 185
- FRONT LINES ... 249
- GENESIA VO ... 150
- HIGH SEAS TRADER VO ... 249
- ISHAR 3 VO ... 250
- JUNGLE STRIKE ... 200
- KICK OFF 3 EURO. CHALLENGE ... 200
- KING PIN BOWLING ... 159
- LEGEND OF VALOUR VO ... 180
- LORD OF REALMS VF ... 280
- LORD OF REALMS VO ... 220
- MORTAL KOMBAT 2 ... 209
- NICK FALDO GOLF VO ... 150
- ON THE BALL LEAGUE VO ... 215
- OVERLORD NF ... 271
- OVERLORD VO ... 231
- PREMIER MANAGER 3 ... 200
- RUFF AND TUMBLE ... 210
- SENSIBLE GOLF ... 220
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER VF ... 235
- SETTLERS VF ... 275
- SHADOW FIGHTER ... 239
- SHAQ FU ... 200
- SIMON THE SORCERER 2 VO ... 249
- SKELETON KREW ... 270
- SKIDMARKS 2 ... 250
- STARLORD ... 250
- SUBWAR 2050 ... 265
- THEME PARK ... 260
- TOWER ASSAULT ... 184
- UFO ... 220
- ULTIMATE PINBALL ... 246

COMPIL. AG

- TRIPLE ACTION 7 ... 180 — MICROPROSE GOLF+ DRIVING FORCE + 3D WORLD SOCCER
- AWARD WIN. PLAT. ... 280 — LEMMINGS +CIVILISATION +ELITE 2
- MAGIC WORLDS ... 180 — STORM MASTER + DRAGON BREATH + CRYSTAL OF ARBOREA
- EXCELLENT GAMES ... 180 — SHUTTLE + POPULOUS 2 + BILLARD + JAMES POND 2
- 10 E ANNIVERSAIRE ... 180 — TENNIS CUP 2 + BUMPY'S + DISC + BEST OF THE BEST
- BEAUJOLLY COMPIL. ... 235 — CANNON FODDER+ CHAOS ENGINE + TERMINATOR 2 + SETTLERS

BON DE COMMANDE

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

36 15 JESSICO — 93.97.22.00

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 97 07 00

02/05

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

- ☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
- ☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
- ☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ________________ Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

C. P. ______ VILLE ....

TEL : .... SIGNATURE:

PORT		
LOGICIELS, JEUX	30 F	PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F	EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
ORDINATEURS	90 F	EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

ASTERIX, le défi de César

PC CD ROM

César et six pions





Issu du monde CD-I, "Le défi de César" est l'un des rares jeux sur PC pouvant se jouer en famille. Du plus jeune au plus âgé, tous les participants y trouveront un intérêt.

LORD CASQUE NOIR

Figurez-vous que ce cher Jules, dont les troupes ne parviennent toujours pas à dompter les irréductibles Gaulois, décide d'encercler le village. "Puisqu'il est impossiblum d'entrare, empéchame lem de sortum" s'exclama-t-il. Empêcher nos héros de sortir ? Voilà une bien étrange idée qui donne très vite naissance à ce que l'on nommera bientôt "le défi de César". Afin de prouver à l'empereur romain que rien n'arrête un Gaulois élevé à la potion magique, sauf peut-être le ciel qui lui tomberait sur la tête, un petit groupe d'entre eux décide de partir dans un tour de Gaule au cours duquel ils achèteront quelques spécialités des plus grandes villes qu'il ramèneront au village. La preuve sera ainsi faite de l'inefficacité des troupes de César. Ce petit groupe est constitué de un à six participants dont vous êtes le où les représentants. Bien entendu, outre le fait qu'il faille relever le défi de César, la victoire ne sera attribuée qu'à un seul Gaulois. Autrement dit, c'est chacun pour soi et Tatis pour tous... heu, partout Tatis. Non, c'est Toutatis pour tous. Selon le temps de jeu choisi, de 30 à 120 minutes, chaque joueur doit ramener de 3 à 9 objets. Le plateau du jeu se décompose en 54 cases de plusieurs sortes : les cases géographiques, les cases actions, les cases pièges, prison, chance et les cases "espion". Cela rappelle en fait le jeu de l'oie en version améliorée. Le joueur dont c'est le tour doit lancer le dé, suite à quoi son pion se déplace du nombre de case équivalent. Selon l'endroit atteint, il devra soit passer son tour, subir les sarcasmes de l'espion de César ou au contraire profiter de la présence de l'espion 006. Une question vous sera en revanche posée sur les cases géographie. Dans le cas d'une bonne réponse, vous gagnerez l'un des objets convoités. Dans le cas d'une mauvaise réponse, vous devrez soit abandonner, soit utiliser l'une de vos gourde de potion. Vous pouvez gagner de nouvelles gourdes s'apparentant à des chances supplémentaires en passant les épreuves des cases actions. Elle sont en grand nombre, du jeu de réflexion de type Simon au jeu d'arcade où vous devrez piloter une barque au milieu d'une mer tourmentée. L'argent automatiquement ramassé lors de votre voyage vous permet d'acheter l'un des objets recherchés dans l'une des rares cases magasins tenu par le marchand vénitien. Le premier joueur rentré au village remporte le défi de César.

La difficulté de la partie question et de la partie action étant indépendamment paramétrable pour chacun des joueurs, les enfants ne se sentiront pas défavorisés par rapport aux adultes. La qualité des animations noyée dans une ambiance fort joviale nous plonge en plein coeur de la BD et rares sont les gens insensibles au charme. De plus, les voix doublant nos héros correspondent assez bien à l'idée que l'on aurait pu s'en faire. Citons enfin la relative simplicité d'utilisation du produit, notamment au niveau de l'installation puisqu'il n'y en a quasiment aucune.

EDITEUR : Infogrames • PRIX : 450 F env. • TESTE SUR : 486DX, CDx2 - Dispo sur CDI, testé dans Joy 45 • DISTRIBUÉ PAR : Infogrames (16) 72.65.50.00

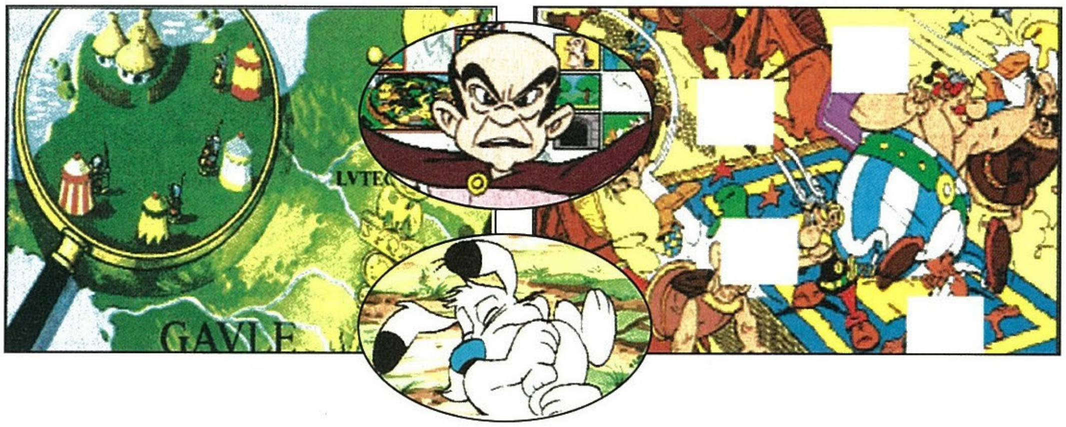
INTERET 80

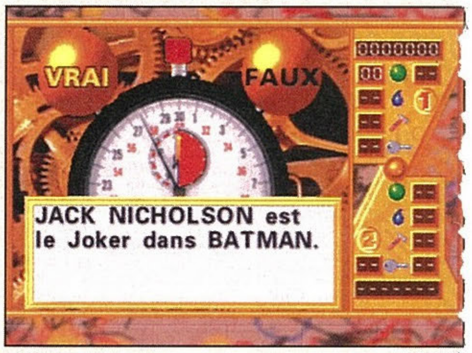
+
Le concept
La qualité du graphisme
Les voix
L'installation

−
Sans grand intérêt à un seul joueur
On aurait aimer du SVGA

TECHNIQUE 60

Si le concept de jeu en famille n'est pas vraiment le domaine de prédilection des PC, l'avènement de ce programme vient combler cette lacune.

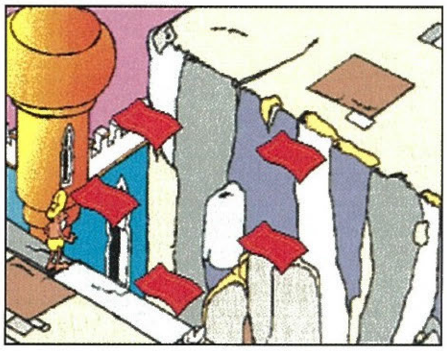


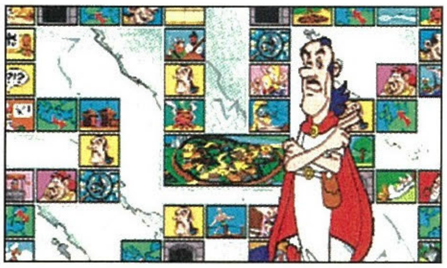


Que diriez-vous d'un petit voyage dans le temps? C'est l'invitation que nous propose ce cher professeur Albertus (prof'Alb pour les intimes), inventeur de Sparkie, une boule d'énergie capable de remonter le temps. Le jeu est composé de cent tableaux répartis en cinq époques. Votre rôle consiste à diriger Sparkie (Sparkouille pour les habitués) à travers chaque tableau en ramassant différents éléments et outils qui serviront par la suite à franchir certains types de piège. Comme ce n'est pas très clair (c'est le bordel quoi), prenons un exemple : vous venez de ramasser une goutte d'eau. Votre compteur d'eau se voit incrémenter d'une unité. Or, la case suivante contient une flamme que la goutte d'eau susnommée se fera un plaisir d'éteindre. Votre compteur d'eau est alors décrémenté etc. A vrai dire, c'est assez simpliste, un peu trop à mon goût. Mais là où ça se corse, c'est qu'il existe une option permettant de



Un jeu agréable mais rapidement lassant parce que trop limité.







Big Bang Show

CD-I

Question de temps

participer à un Quizz de 1000 questions plus ou moins difficiles en rapport avec les époques traversées (question vrai/faux). Le fiston habitué au jeu d'arcade peut donc s'occuper de manier la boule dans les phases d'action pendant que papa se masturbe l'esprit sur la question pour éviter de passer pour un père inculte, voire indigne. Le problème, c'est qu'en cas d'erreur, Prof'Alb ne donne pas la réponse à la question, ce qui limite grandement l'aspect éducatif du jeu et ce qui énerve énormément Papa. Enfin, il est possible de participer seulement au Quizz si la partie action vous dépasse complètement.
La réalisation technique de l'ensemble est assez sommaire avec des écrans fixes de qualité moyenne et une animation très limitée.

EDITEUR : Philips • GENRE : Action, Reflexion, Connaissance • DISTRIBUÉ PAR : Philips (1) 47.28.51.00 • NOTICE : VF, Nbre de joueurs, 1 ou 2. • PREVU SUR : PC-CD

INTERET 50

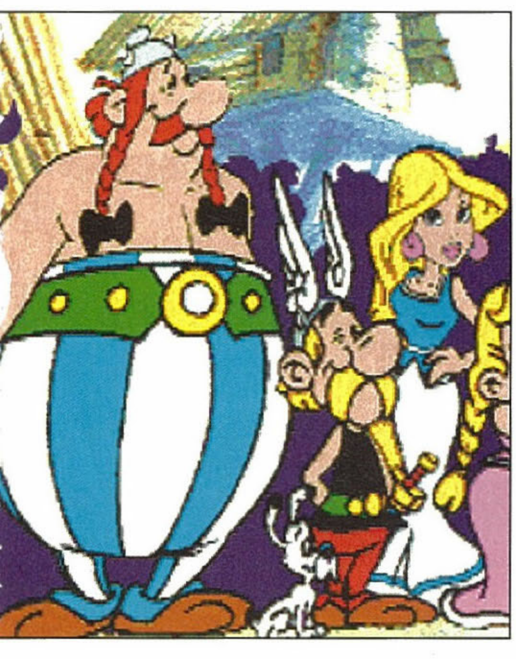
+

Le jeu du Quizzotron
La difficulté progressive

–

Pas de réponse en cas d'erreur
Action lassante
Pas de musique pendant la partie

TECHNIQUE 30



Spaceship Warlock

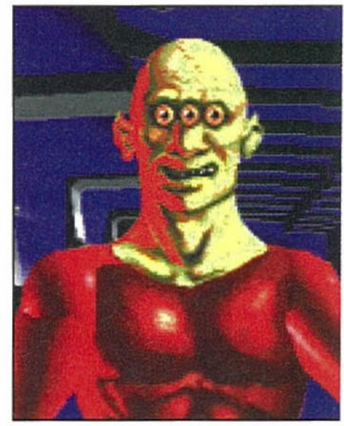
PC CD ROM

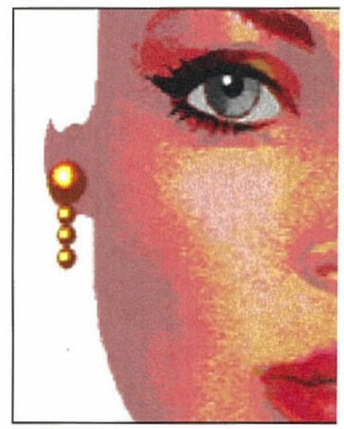
Ça cause français

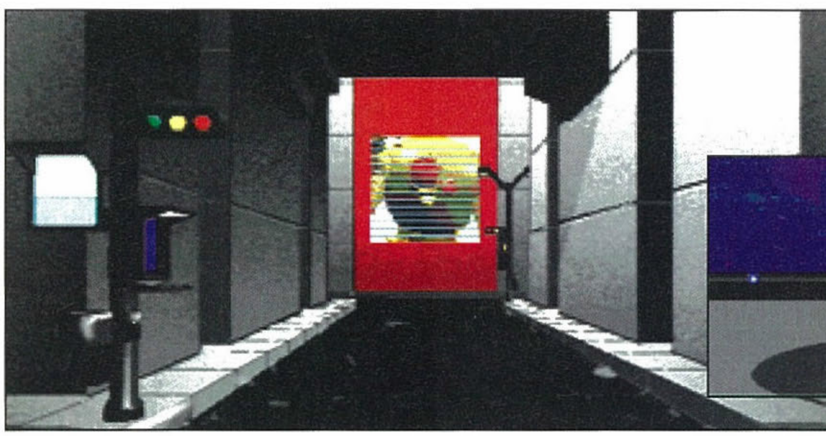
MOULINEX

Et hop, c'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe", pourrait être le titre de ce test. En effet, Spaceship Warlock n'est pas un jeu récent loin s'en faut. C'est l'un de ces programmes qui faisait rêver, il y a quelques années, les possesseurs de PC dont les lecteurs de CD-ROM étaient à l'époque désespérément vides. Lors de sa sortie en VO, j'avais moyennement apprécié ce jeu en raison de sa rusticité. Avec cette version française (Mac et PC sur le même disque), même si l'on peut regretter le côté sommaire de l'interface et l'aspect grumeleux des images réalisées sur Mac, SpaceShip Warlock devrait toutefois gagner ses lettres de noblesse. Non seulement, Visual Media a traduit les textes à l'écran, mais toutes les voix ont été réenregistrées. Comme dans l'original, elles ont subi un traitement digital afin de renforcer l'ambiance Cyber de cette aventure futuriste : écho, timbre métallique, etc.
Tout commence dans la ville de Stamboul dans un futur assez glauque. Après avoir déambulé dans la ville à la recherche d'informations délivrées par des bornes automatiques ou des personnages de rencontre, vous embarquez à bord du Belshazzar, un vaisseau de croisière galactique. Hélas, peu de temps après le décollage, l'appareil tombe aux mains de pirates de l'espace. Vous voilà bon gré mal gré transféré sur le vaisseau pirate, bien obligé de leur prêter main forte dans la guerre qu'ils livrent contre le pouvoir. De dialogues par QCM en labyrinthes tortueux, vous devrez résoudre de nombreuses énigmes rehaussées par des animations et des rencontres parfois étonnantes.

EDITEUR : Visual Média • DISTRIBUÉ PAR : Visual Média (1) 69.33.17.60 • NOTICE : VF, Nbre de joueurs 1 • TESTE SUR : PC-CD Windows, Mac CD 3,5 Mo









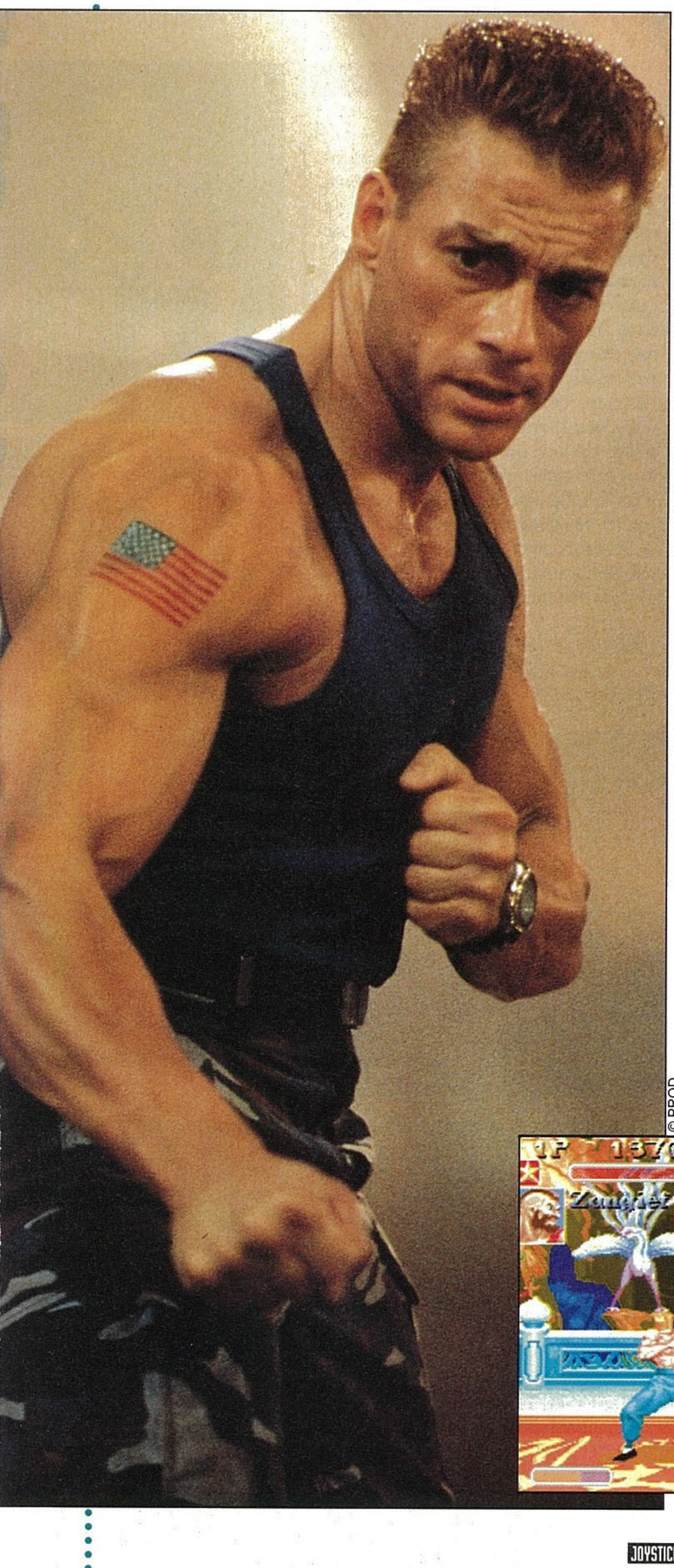


Un jeu qui gagne beaucoup à être traduit

INTERET 82
TECHNIQUE 78

Super Street Fighter II Turbo

PC CD ROM



© PROD

Les super coups et les douleurs

On ne compte plus le nombre de versions de Street Fighter II existantes. De 8 à 16 combattants, rapide ou lent, jaune ou vert, coca ou pepsi, les amateurs de bastons apprécieront cette dernière édition.

Lord Casque Noir

Ryu, Ken, Chun Li, Zangief, Guile... Si ces noms ne vous disent rien, sachez qu'ils sont presque aussi connus que ce cher Pac Man, et pour cause, ils font partie du plus célèbre jeu de baston de tous les temps : Street Fighter II. Née de l'esprit créatif d'une poignée de developpeurs japonais de chez Capcom, la série des Street Fighter connaît rapidement un énorme succès dans les salles d'arcade, un peu comme Pac Man d'ailleurs. Sa déclinaison en plusieurs versions (comme Pac Man) permet aux inconditionnels de découvrir peu à peu de nouveaux coups spéciaux, une rapidité d'action réglable, de nouveaux boss, et depuis peu, quatre personnages inédits. Il faut bien reconnaître qu'il est difficile de s'y retrouver entre ces différentes éditions. Le seul truc dont je suis sûr, c'est que Pac Man n'a rien à voir dans tout ça. Le produit qui nous intéresse ici correspond donc à l'adaptation de la dernière mouture de SF2, soft quelquefois taxé de défouloir pour dégénérés. Sans vouloir être mauvaise langue, ce n'est pas tout à fait faux. Il suffit de se rendre dans une salle d'arcade et de jeter un œil sur les bornes de Street Fighter pour le vérifier. Vous y verrez des personnages bizarres, les yeux remplis de haine, les mains pleines de sang et les poches bourrées de couteaux (d'où les mains pleines de sang... vous suivez ?).

Quatre personnages en plus

En découvrant cette version sur CD, je me suis demandé dans un premier temps ce qu'elle pouvait bien apporter de plus . Une intro en images de synthèse ? Des séquences du film ? Ou peut-être une portion inédite de programme où le but serait de diriger une boule jaune dans un labyrinthe. Il faut tendre l'oreille pour entendre la réponse. Ce sont les tracks audio bien sûr. Plus de quarante séquences musicales viennent accompagner le programme dans ses différentes phases. Attention, car si la sortie audio de votre CD-







Les nombreux décors comportent des animations de couleurs ou de personnages.

Rom n'est pas reliée à votre carte sonore ou à une paire d'enceintes, vous n'aurez droit qu'à de simples bruitages. Après une installation occupant quelque 12 mégas sur le disque dur, on peut enfin lancer le programme. Une brève présentation fait son apparition. On peut y voir Ryu en pleine action, suite à quoi le soft vous invite à entrer dans le menu option. Il est intéressant de noter que les joypad de quatre et six boutons sont reconnus, les amateurs du jeu de café pouvant ainsi conserver leurs habitudes. Outre le mode de commande, on peut régler la difficulté du jeu et le nombre de détails comme la suppression des scrollings parallaxes afin de conserver une rapidité satisfaisante sur une machine un peu faible. Ces choix effectués, vous avez mon autorisation pour commencer à jouer. Une partie se déroule selon deux modes. Dans le premier, vous devrez affronter seize adversaires au sein d'un tournoi où les combats ont lieu en deux rounds gagnants. Je dis bien seize, car vous devrez aussi affronter votre image avant d'accéder au boss de fin, le terrible Akuma. Le second mode n'est pratiquable que si vous êtes deux joueurs humains. Chaque participant sélectionne dès lors le combattant de son choix, et, nouveauté, paramètre son propre handicap, le seul but étant de ruiner les forces de l'adversaire. Vous aurez alors la chance d'entrer dans le tableau des meilleurs guerriers du monde.

À l'instar de Mortal Kombat II testé le mois dernier par Pinky, ce cher Pinky, ce très cher Pinky (c'est parce qu'il a dit que j'étais bon aux jeux de voitures), les personnages de Street Fighter sont issus de tous les pays et de tous les milieux. Cela donne l'occasion de visiter plusieurs continents en se rendant dans leur pays d'origine. À deux exceptions près, il existe autant de décors que de héros. C'est mieux que Pac Man qui ne proposait qu'un labyrinthe comme unique décor.

Un nombre de coups incroyable

De par le nombre important des boutons utilisés, la diversité des coups de base est impressionnante. Il en existe pas moins d'une trentaine dont la plupart sont communs à l'ensemble des sujets. On peut d'ailleurs dire sans crainte que là demeure la réelle force de Street Fighter II. Non seulement vous disposez de six boutons pouvant être combinés avec des directions, mais ces coups varient selon la position du perso. Par exemple, si les combattants se trouvent suffisamment près l'un de l'autre, un coup de poing classique se transforme en «Je te prends sur mon dos et je te jette comme une bouse». De plus, si vous décidez d'enchaîner les mouvements très rapidement, le soft n'exécute pas chacun d'entre eux entièrement, ce qui offre un gain de vitesse indéniable. Le parfait apprentissage de l'ensemble des possibilités requiert d'autant plus de temps, qu'il existe plusieurs coups spéciaux par entité. Là ça se complique un peu, car il s'agit non plus d'enchaîner des pneus, heu... des coups, mais des combinaisons compliquées avec la manette. Pour faire une boule de feu avec Ryu, il faut effectuer un demi-tour vers le bas puis donner un coup de poing, tout ceci exécuté à la vitesse de l'éclair et avec une grande régularité. Si c'est assez simple avec un joystick numérique, il n'en est pas de même avec de l'analogique. Remarquez que l'on ne s'en sort pas trop mal au clavier, tant qu'il s'agit de coups spéciaux assez simples. Un autre attrait principal de Street Fighter II réside dans la possibilité de faire des «combos». Les combos sont des enchaînements de coups empêchant l'adversaire de reprendre ses esprits. Plus vous en enchaînez et plus vous marquez de points.

Proche de l'arcade

Il est bien loin le temps où l'on croyait impossible la réalisation d'un tel soft sur PC. Certes, la première adaptation sur Street Fighter II n'avait pas réellement su nous convaincre, mais force est de constater que cette mouture exploite réellement la machine. D'une animation tout à fait acceptable, même si l'on ne flirte pas encore avec la fluidité de la version arcade, SSFT2 présente un réel intérêt quant à sa présence sur cette plate-forme. À la condition extrême de posséder une machine assez puissante (486DX33 Local Bus), la jouabilité est excellente quel que soit le type de joystick ou de Game Pad, pourvu qu'il soit numérique. Elle se dégrade légèrement au clavier pour devenir catastrophique avec une manette analogique. Les coups spéciaux deviennent alors impossibles à faire, et le soft ne présente plus grand intérêt. Du côté de l'animation, toujours sur un DX33, elle demeure sans grand reproche. L'appellation Turbo offre trois vitesses de jeu différentes. La plus élevée, la trois, donne lieu à de fulgurants enchaînement que seuls les maîtres de SF2 seront à même de maîtriser. Ça fuse de tous les côtés, et les crampes se font très vite sentir.

Comme je vous le disais plus haut, chaque personnage ou presque est originaire d'un pays différent. Ainsi les décors sont extrê-



Le Kata

Cette discipline qui signifie «forme» en japonais est considérée comme le patrimoine du Karaté. Il s'agit d'un combat codifié et stylisé contre des adversaires imaginaires. Il s'illustre sous la forme d'un enchaînement de mouvements techniques représentant des actes de défense ou d'attaque. Ces mouvements doivent être parfaitement exécutés, aussi bien techniquement qu'esthétiquement. L'intensité physique, le dynamisme, la concentration, la stabilité et le respect formel et esthétique de ces mouvements sont les critères majeurs pour les juges.

INTERET 86

+

La jouabilité
La qualité des animations
Les décors variés
Les musiques de qualité audio

−

Nécessite un joy numérique ou un pad

TECHNIQUE 85

VRAI
FAUX

LBA n'a obtenu qu'une note de 66% dans un magazine anglais.
VRAI
L'article était essentiellement axé sur le fait qu'il s'agissait d'un jeu français et que par là même il ne pouvait être que mauvais. Décidément ils sont trop ces Anglais.



Qu'est-ce qu'elle

BALROG



Il ne se sépare jamais de ses deux gants de boxe, ce qui l'empêche de répondre aux avances de Chun Li. Il lui est en effet impossible de composer son numéro de téléphone. Son coup favori : l'uppercut lancé.

RYU



Il est grand, il est fort, il est le personnage principal de la série des Street Fighter. On lui prête une relation avec Chun Li, mais rien n'est moins sûr. Son coup favori : la boule de feu.

KEN



Il est grand, il est beau, il sent le sable chaud. Sa chevelure d'or fait littéralement craquer Chun-Li, ce qui lui vaut les foudres de Ryu. Son coup favori : le coup de poing du Dragon.

ZANGIEF



Sa passion : le catch. Son vice caché : il boit comme un trou, et le public le lui rappelle souvent : «Catch hic, catch hic, catch hic, aïe, aïe, aïe». Son coup favori : le spinning piledriver.

EDMOND HONDA



Il est gros, très gros. Il va bientôt éclater. Considéré comme un demi-dieu, il fait craquer Chun-Li qui, décidément, ne sait pas ce qu'elle veut. Son coup favori : la tête en avant.

GUILE



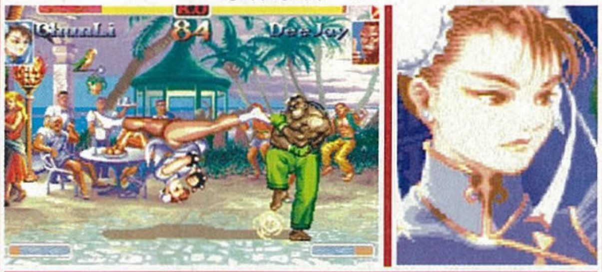
Partisan de l'adage «Diviser pour mieux régner», il entre très jeune comme ingénieur chez Intel où il travaille longuement sur le Pentium. Son coup favori : le sonic boom.

BLANKA



Échappé d'un laboratoire de recherche, Blanka est un mutant de première génération. Il sent des pieds, pue de la gueule, ce qui n'est pas pour déplaire à Chun Li. Son coup favori : la boule électrique.

CHUN LI



Issue d'une famille bourgeoise, elle reste coincée jusqu'à l'âge de 18 ans. Depuis, elle a largement fait son trou auprès des hommes. Son coup favori : les jambes en l'air et écartées.

a ma gueule ?

DHALSIM



Il est moche, il est maigre, mais il est très souple. Ses membres s'allongent à sa demande, ce qui n'est pas pour déplaire à Chun Li. Son coup favori : la flamme du yoga.

SAGAT



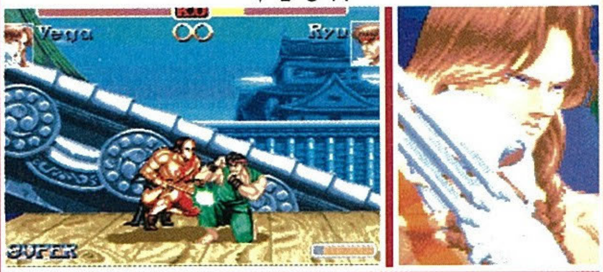
Considéré très longtemps comme le plus fort personnage du tournoi de Street Fighters. Certains disaient de lui : «Sagat, c'est plus fort que moi». Son coup favori : le tir du tigre.

M. BISON



Personne ne sait d'où vient cet étrange personnage. En fait si, une seule personne le sait, c'est Chun Li. Mais pour savoir, il faut coucher. Son coup favori : le psycho crucher.

VEGA



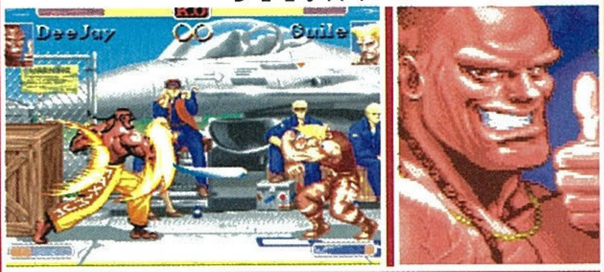
Il est grand, il est beau, il a successivement été petit rat de l'opéra, prof de Ninjitsu, déménageur, boulanger et enfin Espagnol breton. Son coup favori : la roulade russe.

CAMMY



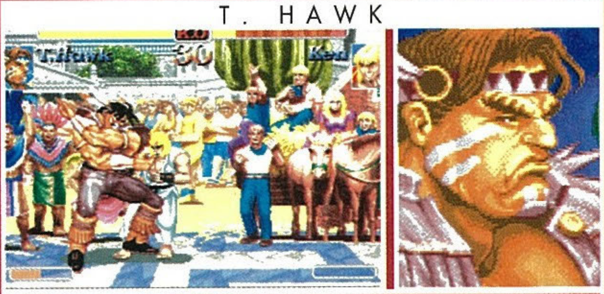
Une vrai tête de mule. Elle passe son temps à médire sur les gens, et sa langue de vipère n'a pas de limite. Elle est vraiment, pour les autres, l'Anglaise à débarquer. Son coup favori : la toupie allongée.

DEEJAY



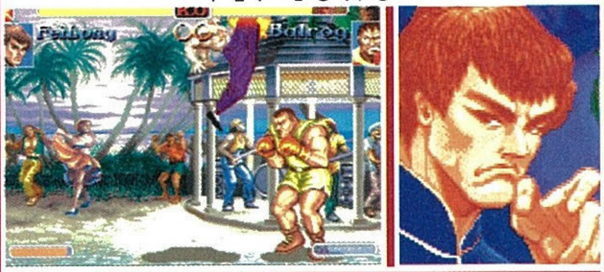
Originaire de la Jamaïque, c'est le reggae dans la peau qu'il part au combat. Son arme n'est pourtant pas le pétard, mais les castagnettes. Son coup favori : le max out.

T. HAWK



Hugh. Le plus puissant de tous les combattants ne connaît que la hache de guerre, pas le calumet. D'ailleurs, il emmerde tous les autres, qu'on se le dise. Son coup favori : le poing marteau.

FEI LONG



Fils spirituel de Bruce Lee, Fei Long a eu bien du mal à s'exprimer avec ses «Kaaaaaïïïïïïïeeeee...». D'ailleurs, il casse les oreilles de tout le monde. Son coup favori : le coup de pied du dragon dans l'oreille.

VRAI
FAUX

Le jeu F1 Racer d'Atreid a été annulé.
FAUX
Il a été rebaptisé et s'appelle désormais Al Unser Jr's Arcade Racing, il est prévu pour PC et Mac. Et Atreid lui-même a été rebaptisé "Mindscape Mérignac" (joke).





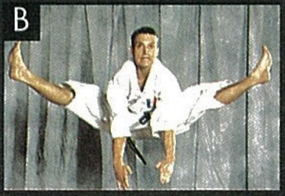
mements variés et, une fois n'est pas coutume, d'une grande beauté. Mouvements de couleurs et d'objets viennent enjoliver l'arrière-plan. Qui peut le moins peut le plus, le fameux scrolling parallaxe du sol a aussi été reproduit pour une plus grande fidélité. Il reste toutefois possible de le supprimer pour gagner du temps machine. Les bruitages sont parfaitement reproduits également. Les cris de guerre de nos compagnons ont directement été repris de la borne d'arcade. Enfin, les musiques sont en grand nombre (plus de 40 !) et de qualité laser, ce qui n'enlève rien au charme.

EDITEUR : Gametek • DISTRIBUTEUR : Gametek (16) 72 02 59 24 • NBR DE JOUEURS : 1 ou 2 • NOTICE : VF • TESTÉ SUR : 486 DX266 • CONFIGURATION MINI : 386 DX33 • DISPONIBLE SUR : 3DO, Amiga

Un soft d'excellente facture, capable de rivaliser sans mal, non pas avec Pac Man, mais avec Mortal Kombat II, le sang en moins.



© Agence Vandystadt (Stéphane Kempinaire). « Michael en pleine action »





Le champion du monde de Kata contre la belle Catherine de Gametek en pleine partie de Super Street Fighter II Turbo dans les bureaux de Joy. Allez Catherine !

INTERVIEW

du champion du monde de Kata : Michaël Milon (interview réalisée avec l'aide de GameTek France

Joy : Comment as-tu débuté dans le domaine des arts martiaux ?
Michaël MILON : J'ai commencé à l'âge de huit ans. Il y avait un club près de chez moi et je m'y suis inscrit.
Joy : Quel est l'âge idéal pour débuter, et cela est-il incompatible avec les études ?
M.M. : Il n'y a pas vraiment d'âge. Personnellement, j'ai commencé à trouver cela réellement motivant à partir de 14 ans. Pour ce qui est des études, il est certain que les arts martiaux nécessitent de longues heures d'entraînement, et il faut savoir organiser son temps. Cela ne m'a pas empêché de suivre un cycle d'études normal. J'ai passé mon Bac et je suis maintenant en dernière année de kinésithérapie. Il est vrai que je sèche quelquefois les cours pour aller m'entraîner (NDLCN : Moi, je m'entraînais plutôt à sécher les cours).
Joy : Tu t'entraînes combien d'heures par semaine ?
M.M. : Entre vingt et trente heures.
Joy : Tu es champion du monde de Kata. En quoi cette discipline consiste-t-elle exactement ?
M.M. : Les Katas sont en fait des enchaînements de coups, et l'on en compte quarante. Il s'agit donc de simuler un combat avec des coups portés dans le vide, mais à pleine puissance et avec une rapidité extrême. En compétition, je dois enchaîner entre cinquante et cent coups en 1,30 minute. Le problème, c'est qu'il faut rester extrêmement précis dans le geste, ce qui implique une parfaite maîtrise de soi. Un doigt légèrement écarté peut coûter un dixième de point. C'est d'ailleurs pour cela qu'il faut autant s'entraîner, pour arriver à remporter le titre de champion du monde. C'est d'autant plus difficile que c' est la discipline de prédilection des Japonais, et qu'ils n'ont été battus à ce jour que par un seul étranger avant moi. Je suis le premier Français à avoir réussi le challenge et le plus jeune détenteur du titre, aussi bien en Kata qu'en combat d'ailleurs.
Joy : Félicitations ! Venons-en maintenant aux jeux vidéo. Quelle est la relation pour toi entre la réalité et le jeu de combat Super Street Fighter 2 Turbo ?
M.M. : On retrouve, dans ce jeu, la même rage de vaincre. Il faut une grande concentration, des gestes précis, et ça reste un excellent moyen pour se défouler. Avec les nouvelles techniques, le mouvement des personnages et les coups deviennent de plus en plus réalistes, ce qui ne fait que renforcer l'intérêt. Sinon, ça n'a quand même pas grand chose à voir avec l'esprit des arts martiaux. Ça reste du combat de rue.
Joy : Avec la réalité virtuelle, il y a sûrement moyen de faire un jeu de combat très réaliste, non ?
M.M : Oui, peut être. J'ai entendu parler de cette nouvelle technique, mais je n'ai jamais rien vu de concret. J'attends d'ailleurs des propositions qui iraient dans ce sens.
Joy : Enfin, quel est ton personnage préféré dans Super Street Fighter II Turbo ?
M.M. : J'aime bien Ryu, c'est le personnage le plus sympa !
Joy : Merci !

Pour tous renseignements concernant la pratique de ce sport, vous pouvez contacter la fédération française de karaté au (1) 43.95.42.00.

Le graphisme des scènes cinématiques est très réussi.



Stone Prophet

PC CD-ROM

Changement de décor...

IANSOLO

Le désert d'Har'Akir étend ses sables depuis des temps immémoriaux. Quelque part sous les obélisques, dort la momie du pharaon maudit Anhktepot. Toutes les nuits, Hansaplast terrorise les peuplades de la région et apporte la mort à ceux qui la touchent. Un seul espoir, retrouver la Pierre de la prophétie. Les hiéroglyphes qui y sont inscrits recèlent l'ultime secret.

"Eh bien, voilà une mission pour Donjominator", me direz-vous. Et vous avez raison. Comme d'hab., on commence par "tirer" deux personnages. Il est à noter que l'on peut récupérer ses persos du premier volet de Ravenloft. Bref, on démarre avec deux aventuriers, mais l'équipe pourra s'enrichir de deux autres rigolos au hasard des rencontres de la partie. Ceux qui ont joué au volet précédent ne seront pas dépaysés : rien n'a changé hormis la possibilité de voler (comme dans Menzo...). Les déplacements se font dans un monde en 3D mappée à la Doom. La comparaison s'arrête ici, car Stone Prophet n'est pas très rapide et la fenêtre est exiguë. Normal, on est dans un jeu de rôles ! Mais après Renegade, on était en droit d'attendre une amélioration. Même moteur donc, par contre un nouveau scénario en béton et de nouveaux monstres plus moches et plus intelligents. La gestion des sorts a également été affinée.

INTERET 82

+
Une ambiance pharaonique
Scénario
Durée de vie
Graphisme des personnages

−
SSI nous ressert encore et toujours le même programme
Une 3D en-deçà des Doom

TECHNIQUE 75

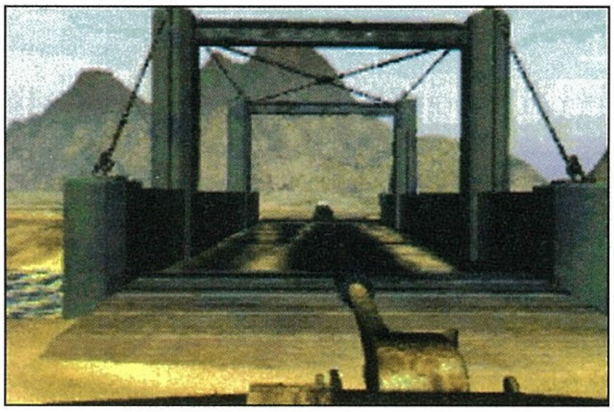
GENRE : Jeu de rôles • EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR : Mindscape (16) 99 79 66 48 • NOTICE : anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486/33 avec 4 Mo de RAM. • PLACE DISQUE DUR : 25 Mo. • CARTES SON : Sound Canvas, Soundscape, Wave Blaster, Soundman Wave, SW 32/ GW 32, toutes les cartes SoundBlaster ou 100 % compatibles.

J'ai préféré Stone Prophet à Menzoberranzan: l'ambiance Basse Egypte.est plutôt réussie. Les amateurs de donjons seront comblés.



Tank Commander

PC CD-ROM

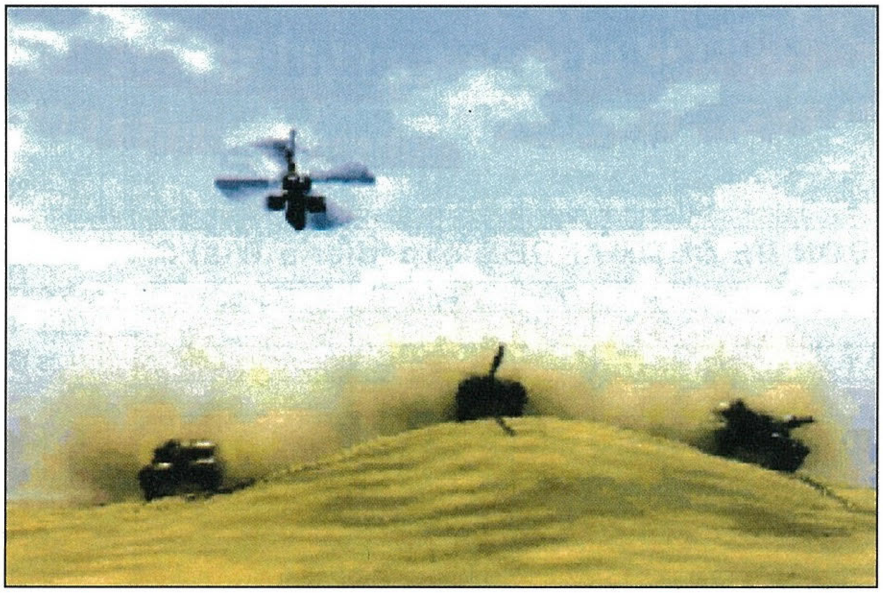


Un jeu pas bidon

Eh bien, voilà une chose toute simple et intéressante. Le principe du combat de char n'a rien de très révolutionnaire, mais qu'importe, mieux vaut un vieux concept maîtrisé qu'un logiciel plein d'idées non abouties.

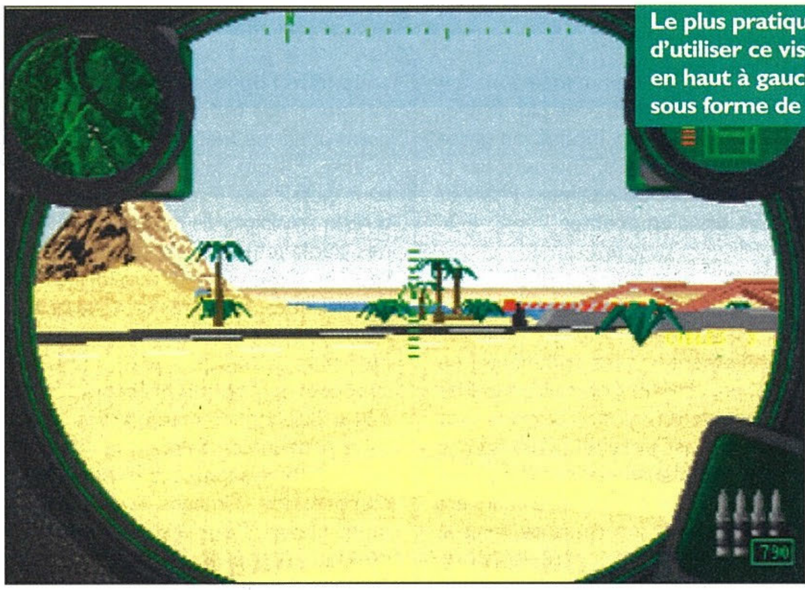






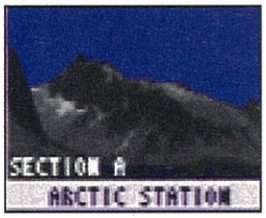
Moulinex

Tank Commander – le nom n'est sûrement pas le fruit du hasard – est une sorte de Strike Commander à chenilles. Vous voilà donc aux commandes d'un char, de quatre chars même. Ici, la guerre est prétexte à résoudre différents types de missions, et non pas à reproduire un quelconque conflit connu. Nous sommes au royaume du jeu et du challenge, et non pas du wargame pour spécialistes pointilleux, qu'on se le dise. Lorsque commence le jeu, on se retrouve dans un décor 3D du plus bel effet.
Certes, le char vu de l'extérieur manque de textures, mais ce n'est pas le cas du décor, qui lui est mappé. Un mouvement de souris permet de tourner et de virevolter afin de voir l'engin sous tous les angles. Les touches de fonctions servent, quant à elles, à changer le type de vue. La vue 3D extérieur est bien jolie et a un indéniable intérêt stratégique, mais pour le moment, il s'agit surtout de se rapprocher de l'adversaire. On passe donc en vue du cockpit et en route. Avant de commencer, j'ai pris connaissance de la mission à remplir. Il s'agit pour l'instant de déblayer un terrain. On roule en utilisant le joystick ou les touches du curseur. Le canon peut être tourné, monté et recentré, cette dernière possibilité étant bien entendu automatique. Une touche permet de locker le canon sur la cible (elle reste alignée si le char tourne).
Les adversaires en 3D sont bien représentés, sauf les humains, un peut plats. Mais qu'importe, on s'amuse bien et de toute façon, si l'envie vous prend d'économiser des munitions, ils seront encore plus plats quand vous aurez roulé dessus !
Lorsqu'un adversaire se présente, l'un des coéquipiers digitalisés apparaît dans une fenêtre et il s'exprime en français. C'est assez rigolo car en fait c'est l'équipe de programmeurs (anglais) qui s'est chargée des voix et on a du mal à comprendre ce qu'ils racontent. Forcément, même en français, ils ont l'accent anglais. Franchement, ce n'est pas très grave.
Quand la première mission est remplie, une courte scène 3D non interactive permet d'enchaîner avec la mission suivante, le temps de prendre connaissance des résultats de la précédente et de connaître les objectifs futurs.



Le plus pratique, pour combattre, est d'utiliser ce viseur. Pratique, le radar en haut à gauche affiche les adversaires sous forme de points lumineux.











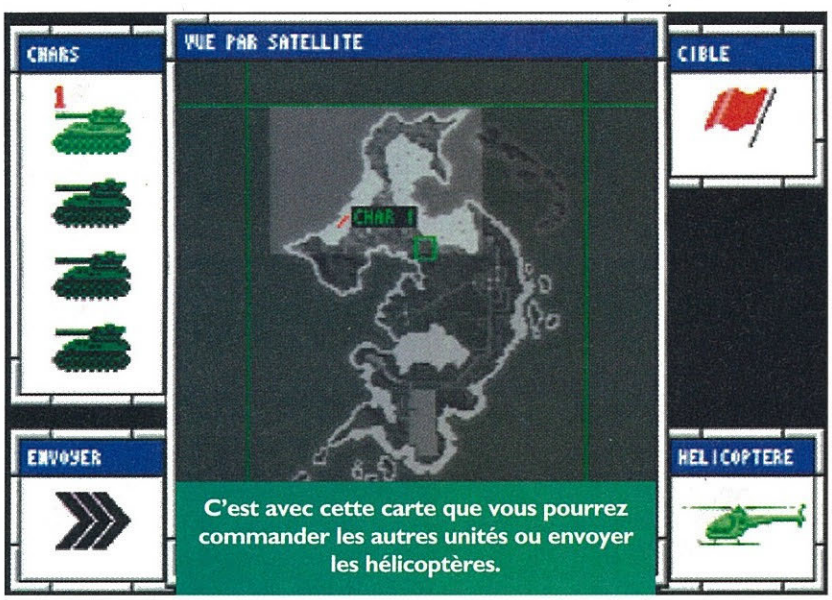


tips

- **TIPS TECHNIQUE :** Installez la carte son à la main, le mode "automatique" n'est pas fiable.
- **TIPS JEU :** Occupez-vous des chars l'un apres l'autre, sinon vous allez péter les plombs.

REMARQUES

***Tank Commander* dispose d'une option "modem" et "null modem" permettant de jouer à deux. Faute d'avoir disposé de deux logiciels, nous n'avons pu essayer cette fonction.**



C'est avec cette carte que vous pourrez commander les autres unités ou envoyer les hélicoptères.



Avant chaque mission, un petit briefing permet de savoir où l'on met les pieds. En général, c'est dans un véritable merdier.

VRAI
FAUX

Une nouvelle attraction vient d'ouvrir à Euro DisneyLand® Paris
VRAI
C'est le Space Mountain. Un genre de grand huit plongé dans le noir, agrémenté d'un départ plutôt canon.

Une fois que l'on commence à maîtriser la chose, ce qui ne pose pas de problème tant le jeu est intuitif, on passe à la vitesse supérieure. Entendez par là que l'on dispose de plusieurs chars et qu'on va donc en profiter.

À la carte !

Naturellement, on les commande un par un, en utilisant une carte satellite disposant de fonctions zoom. À tout moment, il est possible d'arrêter la partie et de choisir un autre type de terrain. La partie avec quatre chars est particulièrement intéressante, mais là ne s'arrêtent pas les gâteries pour mégalo pluricéphalophore (je viens de l'inventer, ça veut dire «avec plusieurs têtes»). En effet, faute de pouvoir faire donner la cavalerie, Tank Commander vous offre l'opportunité – et n'ayons pas peur des mots, le plaisir rare – d'envoyer les hélicoptères à la rescousse. Eh oui, avec les adversaires, tout ça fait pas mal de monde sur le terrain ; mais pas de panique, la vitesse des déplacements n'en pâtit pas. En tout, on dispose de 40 missions et des data disques sont prévus. Graphiquement, le jeu est vraiment agréable et bien plus esthétique que ne le laisse supposer la page de présentation en 320 x 200. En fait, même si l'on aurait aimé profiter de S-VGA, les décors, grâce à un système de lissage et de compression d'images, sont relativement cleans. Pour les machines peu rapides, c'est-à-dire 386, le jeu peut être configuré de façon à baisser un peu le niveau de détail. Franchement, de nos jours, il faut apprécier les produits intéressants tournant parfaitement sur DX2 mais sachant se contenter d'un modeste 386 33. En ce qui concerne le son, on peut trouver curieux que seules les Soudblaster (basic, pro et W32) ainsi que l'Adlib soient les seules à être gérées, mais à part ça, tout baigne.

GENRE : Action • EDITEUR : Domark • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT : (1) 48 18 50 00 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs, 386 33 CD-ROM

INTERET	90

+
La vitesse
La fluidité
La jouabilité

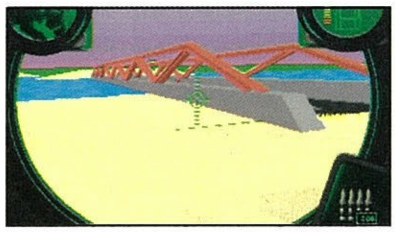
–
Les accès CD

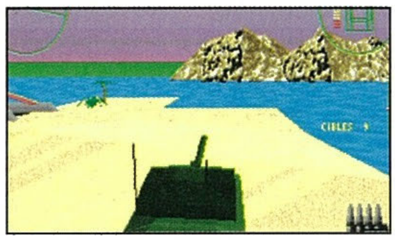
TECHNIQUE	85

On va dire que voilà un jeu particulièrement intéressant et que l'on n'attendait pas spécialement. Ouf ! les éditeurs peuvent encore nous étonner.



Les vues extérieures sont assez utiles pour se rendre compte de la configuration du terrain.



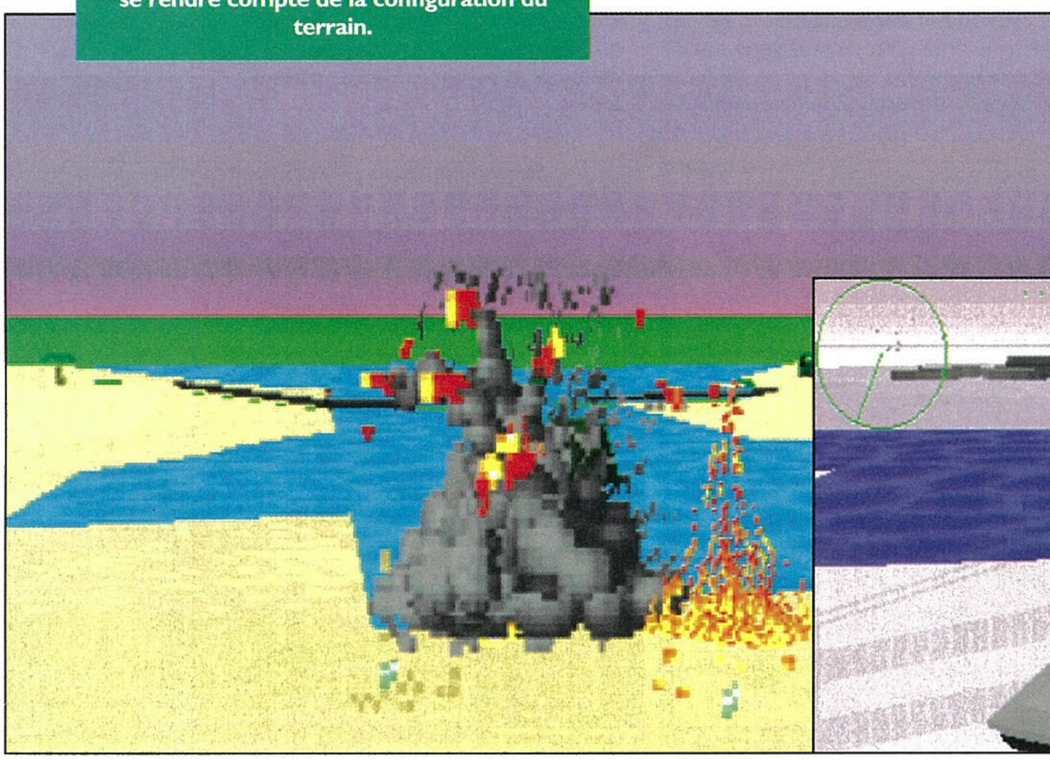


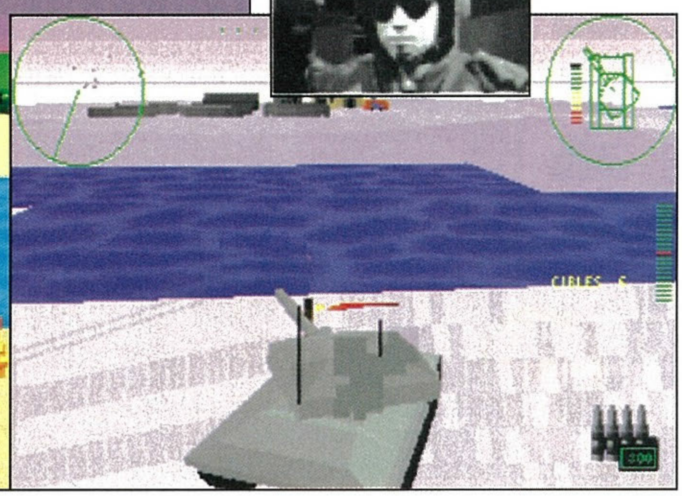












Pyrotechnica

PC CD-ROM

Le Shoot'em up Déglingué

Atmosphère étrange pour ce shoot'em up psychédélique de chez Psygnosis. L'ambiance originale que dégage ce soft est hélas quelque peu gâchée par une animation un peu poussive.

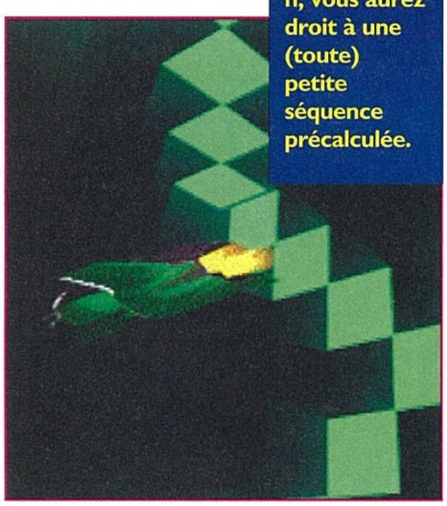
DALAI PINKY



Aïe, mon vaisseau est touché. Il me reste toutefois la possibilité de poursuivre l'aventure à bord de la capsule de sauvetage.



En vue externe, on peut admirer le travail d'ombrage effectué sur les vaisseaux.

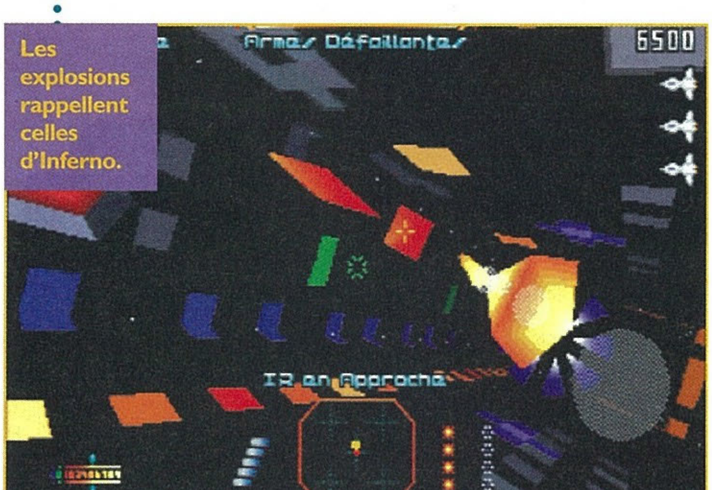


En guise d'introductio n, vous aurez droit à une (toute) petite séquence précalculée.

INTERET	78
SUR PENTIUM	85
TECHNIQUE	65

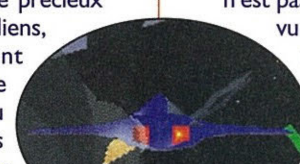
+ L'ambiance. Les armes et leurres.

– L'animation trop lente. La musique n'exploite pas le CD.



Les explosions rappellent celles d'Inferno.

Ouah, cyber-trippant, le truc ! Ce matin, après ma douche de patchouli et mon bol de thé au jasmin quotidiens, je vais essayer un soft hyper-planant. Ça s'appelle Pyrotechnica, tout un programme, non ? Bon, lisons un peu la notice d'utilisation. Il s'agit de respecter la posologie. Voyons... mmh... en l'an 2112, sur le cybernet... Ah ouais, le cybernet, c'est ce machin de toutes les couleurs où flottent des formes bizzarroïdes ? Ah ouaiiiiis, ça doit être du délire, ça, man ! Allez, je continue : Des archéologues explorent cet univers à la recherche de précieux vestiges... des cyborgs aliens, les Adhérents, attaquent une expédition sur l'étoile rouge... mission à bord du Pyrodactil... délivrer les prisonniers et détruire les cyborgs... Houla, mais ça ressemble à du shoot'em up pur et dur, ces bidules hyper-speedés pour mecs vachement agressifs avec de mauvais karmas. Bon, tant pis, j'essaie. Yeaaah ! Over fun, le machin ! Ces sombres couloirs ornés de carrés de couleurs vives, on dirait des couleurs fluo passées sous une lumière noire ! Mon vaisseau, ainsi que ceux des Adhérents sont ombrés, mais sans aucune texture. Ça leur donne un petit côté lisse et brillant irréel, cool. Toutes ces couleurs si tranchées, c'est super-beau, tu'ois. Tiens, à propos de couleur, c'est bizzare, je ne me souvenais pas du tout que les murs de mon couloir étaient vert orangé. Bon alors, j'ai des missiles, des lasers, des canons, des leurres, des bombes, tout l'attirail du parfait guerrier, mais on n'a pas l'impression pour autant d'être très violent tant l'atmosphère est éthérée. Quand je libère un compatriote, son vaisseau me suit et participe à l'offensive à mes côtés. Papin, qu'est-ce qu'il y a ? Excuse, c'est mon chat qui me regarde étrangement, ça doit être à cause des verrues verdâtres qui lui poussent autour des yeux. Tiens, il y a des bonus sous la forme de portails ronds légèrement concaves, en forme de cônes, au centre desquels il faut passer. Ça aussi, ça me plaît. Un petit cône, et hop ! Voilà mon vaisseau réparé. Un autre, et tac ! ma puissance de feu est multipliée par cinq. C'est sympa, sauf que l'effet ne dure que 60 secondes, c'est un peu l'arnaque, ce matos ! C'est curieux, j'ai l'impression que chaque fois que je frappe sur mon clavier, mes doigts se rétractent un peu, c'est un peu inquiétant, ils commencent à être assez courts. La musique, par contre, n'est pas terrible. Moi, j'aurais bien vu une bande sonore à la Pink Floyd ou Ange, tu vois, surtout sur CD. Mais là, non, c'est de la musiquette Soundblaster classique. En dehors de ça, le soft est vaaaaach'ment bien. Surtout que ce n'est pas très rapide comme animation, ce serait plutôt du genre mou comme un coton. Pourtant, les objets ne sont pas d'une trop grande complexité, il n'y a pas de textures, mais ça reste très cool. Sauf sur le Pentium de mon pote Jean-René, alors là, ça s'excite un peu. Mais sur DX2, pas de problèmes. Aïe ! désolé, mais il faut absolument que j'arrête ce test ici, rapport à mes doigts, parce que si je continue à taper comme ça, je vais bientôt me retrouver avec deux moignons à la place des mains ! Mince, il faut enctyfore que j'écricvbne les légenqGFdes photos, tant pdssqis, je vais le fdhaire avec le nez.



EDITEUR : Psygnosis • NOTICE : VF • CONFIG MINIMUM : 486DX 4Mo de RAM, recommandée 486DX2 8Mo de RAM • DISTRIBUÉ PAR : Psygnosis (1) 46.43.93.10 • DISPONIBLE SUR : PC

Un soft qui a su sortir un peu des sentiers battus, mais sa réalisation n'est pas époustouflante pour autant. Excellent sur Pentium.

VOTRE JEU
48 H
CHRONO
EN ✆
73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 73.60.00.17

CENTURY SOFT

un CD démo GRATUIT pour l'achat de 2 jeux CD-ROM

CD - ROM

Nouveautés

11TH HOUR	NC
AMAZONE QUEEN vf	369
BALDIES	349
BIOFORGE	359
BURIED IN TIME	NC
CIVIL WAR	NC
DUNGEON MASTER 2	349
ELITE 3	349
FLIGHT UNLIMITED	449
FRANKENSTEIN	NC
FULL THROTTLE	389
JETFIGHTER 3	349
LORD of the MIDNIGHT 3	359
NOCTROPOLIS vf	379
PSYCHO PINBALL	339
RENEGADE	329
SENSIBLE world of soccer	269
SUPER street fighter 2 turbo.	339

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC GOLD	329
ACES OF THE DEEP vf	329
AL - QADIM vf	269
ALONE IN THE DARK 3 vf.	359
ARMORED FIST	299
BATTLE ISLE 2 vf	349
BATTLE ISLE 2 sénario	220
BENEATH a steel sky vf	289
BUREAU 13 vf	329
CARTON ROUGE vf	299
COLONIZATION vf	329
COMANCHE vf	389
COMMANDER BLOOD vf	329
CREATURE SHOCK vf	349
CYBERIA	379
D-DAY 6 JUIN 1944 vf	349
DARK FORCES	329
DAWN PATROL vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DELTA V	339
DESCENT vf	339
DISCWORLD vf	339
DRAGON LORE vf	349
DOOM 2	389
DUNE vf + 7th GUEST	369
ECSTATICA	289
FALCON GOLD	329
FIFA SOCCER vf	289
FRONT LINES vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	279
IRON HELIX vf	269
KING QUEST 7 vf	339
KYRANDIA 3 vf	279
LEMMINGS 3	289
LITTLE BIG ADVENTURE vf	379
LOST EDEN	299
MAGIC CARPET vf	379
MASTER OF MAGIC	349
MENZOBERANZAN	329
MORTAL KOMBAT 2	279
MYST	379
NASCAR RACING	309
NBA LIVE 95 vf	359
NHL HOCKEY 95	325
NOVASTORM	299
OUT POST vf	329
PGA 486 TOUR GOLF	345
PINBALL FANTASIES delux	349
PIZZA TYCOON	349
PRESUMED GUILTY vf	329
PRIVATEER + STRIKE	349
QUARANTINE vf	329
REBEL ASSAULT vf	369
RISE OF THE TRIAD	289
SAM & MAX vf	349
SEA WOLF SSN21 vf	349
SIMCITY 2000 vf + scénario.	339
SIMON THE SORCERER vf	339
SUBWAY 2050 + mission vf.	319
SUPER KARTS	319
SYNDICATE + scénario vf	369
SYSTEM SHOCK vf	349
TANK COMMANDER vf	349
THE HORDE vf	319
THEME PARK vf	349
TOP 50 JEUX shareware	189
TORNADO + mission vf	389
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O vf	289
U.F.O. 2 terror from deep vf	349
ULTIMA VIII + speech vf	419
UNDER KILLING MOON vf	379
U.S NAVY FIGHTERS vf	359
VIRTUA CHESS	359
VOYEUR	349
WARCRAFT	349
WHO SHOT JOHNNY ROCK	289
WING COMMANDER 3 vf	439
WINGS OF GLORY	330
WOLFPACK	269
WOODRUFF vf	319
X-WING COLLECTOR	339

AMIGA

Nouveautés

AMAZONE QUEEN	NC
ALL TERRAIN RACER	249
BERLIN vf	NC
DUNGEOM MASTER 2	299
FRONT LINES 1200	299
PIZZA TYCOON	NC
SUPER street fighter 2 AGA	269

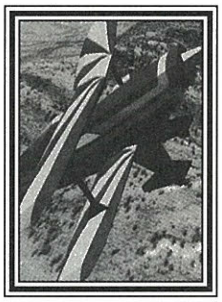
contactez-nous pour disponibilité

3D MASTER GOLF	169
ALADDIN 1200	249
CANNON FODDER 2	239
CARTON ROUGE vf	289
D - DAY 6JUIN 44 vf	299
DISPOSABLE HEROE	189
FIELDS OF GLORY vf	269
FIFA SOCCER	259
GLOBAL GLADIATORS	139
HEIMDALL 2 vf	269
JURASSIK PARK	169
KICK OFF 3 EUROPEAN	269
KING QUEST 6 vf	279
LE ROI LION 1200	249
LEMMINGS 3 1200	259
LORDS of the REALM vf	299
LOTUS TURBO TRILOGY	249
MC DONALD LAND	149
OVERLORD	259
PERIHELION	189
POPULOUS EDITEUR	69
PREMIERE	149
RISE of the ROBOTS	289
SENSIBLE world soccer vf.	249
SIERRA world cup 94	219
SIM CITY 2000 1200 4mo	269
STARTREK 25th vf 1200	289
STORMBALL	69
SUBWAY 2050 1200	269
THEME PARK vf	269
THE SETTLERS vf	299
THE SHORTGREY vf	249
U.F.O vf	269
ZOOL 2	149
SIRIUS 500	189
drivin/dangerous/satan/fire/gprix	
LES JUSTICIERS 3 500	189
robocop2/batman/shadow warior	
SUPER HEROES	189
ninja 2/indy js/strider2/js bond	
NRJ 3 500	220
italy 90/f-16/dragon 2/welltris/...	

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

COMPILATIONS

	AM	PC
FUN RADIO 4	289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4		
WORLD CUP YEAR 94	299	349
goal / sensible soccer / striker / championship manager		
LORDS OF POWER	349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron		
AWARD WINNERS 2	289	329
sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker		
BATTLE OF TIME		289
perfect general /battle isle /megalomania /1st samourai		
CHAMPIONS		189
squash / manchester united / boxing manager		
STRATEGY MASTER		289
populous /merchant colony /cohort /excalibur / chess		
10 MEGA HITS VOLUME 3		189
tetris/trivial/ranx/ninja 2/stunt car/defender crown etc		
AIR COMMANDER		289
f-14 /f-15 /f-16 /apache /bomber /bomber missions		
LUCAS ARTS HEROES pc ou cd-rom		349
indiana jones 4 vf / monkey island 2 vf / secret weapons		
MIC MAC COMPILATION cd-rom		249
gods /magic pocket /cadaver/ speedball /xenon 2		
TEMPTATION cd-rom		339
7th guest; kyrandia 2; land of lore;indycar racing		



FLIGHT UNLIMITED

SOUND BLASTER

version 16 MCD	990F
version 16 basic	750F
version AWE32 ASP	1890F
KIT PUISSANCE 16	1990F

Soundblaster 16 + lect CD-ROM 562B+ UNDER KILLING MOON + LBA vf

GAMME **THRUSTMASTER**

FLIGHT CONTROL	590F
F16 FLCS	1090F
VOLANT formula	1150F

CD CHARME

101 POSITIONS vl 1 ou 2	250
4 DISC BUNDLE pack 4cd	349
ASIAN DREAM GIRL 2	169
BLONDE JUSTICE	169
BRIGITTE LIVE vf	449
BUSTING OUT	189
COLLECTION privéel vf	189
EROTIC CLIPS compil	149
EXOTICS POSE	199
FOREVER	220
HIDDEN OBSESSIONS	199
ICE WOMAN	169
IMMORTAL DESIRE	169
INTERACTIVE CUM vf	349
MENAGE A 3	220
MYSTIQUE of the Orient.	210
RAQUEL RELEASED	199
SAM BOTTE vf	429
SEX	169
STEAMY WINDOWS	169
TASTE OF EROTICA	99
THE COVEN	169
TRACY A LOVE YOU	199
VIRTUAL ESCORT vf	449
VIRTUAL VALERIE 2 vf	469
VIRTUAL VIVID compil	69
VIRTUAL VIXENS	329

PC COMPATIBLES

Nouveautés

AMAZONE QUEEN vf	369
BALDIES	349
BERLIN vf	NC
BUREAU 13 vf	329
CIVIL WAR	NC
DUNGEON MASTER 2	339
ELITE 3	329
INFERNO	349
LORDS of the MIDNIGHT 3.	359
PSYCHO PINBALL	299
SENSIBLE world of soccer	269
SUPER KARTS	345
SUPER street fighter 2 turbo.	339
TIE FIGHTER vf	349

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR	329
ACES OF THE DEEP vf	299
ALADDIN	249
ANCIEN art of war in the skie	220
ARMORED FIST	269
BATTLE ISLE 2 vf	345
BLACKHAWK vf	319
BRUTAL SPORTS FOOT	189
CANNON FODDER 2	249
CARTON ROUGE vf	289
CIVILIZATION vf	329
COLONIZATION vf	329
CYBER RACE vf	220
D - DAY 6JUIN 44 vf	349
DAWN PATROL vf	345
DESCENT vf	339
DETROIT vf	349
DISCWORLD vf	329
DOOM 2	329
DREAMWEB	349
ECSTATICA vf	339
F 15 STRIKE EAGLE 3 vf	299
FIELDS OF GLORY vf	289
FIFA SOCCER vf	289
FLIGHT LIGHT	349
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	429
FRONT LINES vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	299
GRAND PRIX F1	199
GREAT NAVAL BATTLESII	299
HEROES 357TH	189
HOKUM KA 50	289
KLICK AND PLAYvf	359
KYRANDIA 2 vf	299
LANDS OF LORE vf	299
LEMMINGS 3	259
LE ROI LION	220
LORDS OF THE REALM vf	349
MASTER OF MAGIC	349
MENZOBERANZAN	329
MORTAL KOMBAT 2	279
NASCAR RACING	299
NCAA BASKET	309
OUTPOST vf	329
OVERLORD vf	339
PIZZA TYCOON	349
POLICE QUEST IV vf	299
PRESUMED GUILTY vf	329
QUARANTINE	289
RAVENLOFT vf	339
RETURN of the PHANTOM	189
RISE OF THE ROBOTS	285
RISE OF THE TRIAD	289
ROBINSON REQUIEM vf	279
SAM & MAX vf	319
SEAWOLF SSN21 vf	329
SHADOW CASTER nf	189
SIM CITY 2000 svga vf	289
STARLORD vf	299
STAR CRUSADER	289
SYSTEM SHOCK vf	299
THEATRE OF DEATH	189
THEME PARK vf	339
THE SETTLERS vf	345
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O	199
U.F.O. 2 terror from deep vf.	349
ULTIMA VIII vf	189
WARCRAFT	349
WING ARMADA	249

CD LOISIRS

200 PERSONNALITES	399
3D CORPS HUMAIN vf	480
ANGLAIS aujourd'hui	379
APPLICATIONS windows	189
ATLAS DU MONDE	389
AUX ORIGINE l'homme	349
BALLADES... mère l'oie	329
BIG BAND dinosaures vf	319
CIRCUS vf	289
COUPES du monde foot	339
DINOSAURES	560
INSECTES vf	439
INSTRUMENTS musique	590
JE PARLE L'ANGLAIS	299
KLICK AND PLAY vf	369
LE LOUVRE	369
LA LEGENDE FERRARI	249
MIC MAC CHAMPIGNAC	269
MONDE SOUS-MARIN vf	449
MON 1er ATLAS vf	389
MON THEATRE magique	349
MUSEE DE L HOMME	349
ONCLE ARCHIBALD	269
VISTAPRO vf	399
WORLD ATLAS vf	549

MAXI SOUND HP16 750F
carte audio 16 bits multi-cd
paire d'enceintes + microphone

MAXI KIT CD-ROM 1390F
lecteur PANASONIC 562B+interface
UNDER KILLING MOON vf + Little Big Adventure vf

MAXI SOUND CD16 1990F
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM PANASONIC 562B
UNDER KILLING MOON vf + REBEL ASSAULT + LBA vf

MAXI SOUND CD16 2690F
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM QUADRUPLE vitesse
UNDER KILLING MOON vf + REBEL ASSAULT + LBA vf



Lecteur CD-ROM double vitesse
PANASONIC 562B
850F
+ DEMO

3615 CENTSOFT
2,19 FF mn

COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ LES NEWS
GAGNEZ DES CADEAUX

CENTURY SOFT BP 8
63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2

NOM ....
PRENOM..........
ADRESSE..........
....
CP.......... VILLE..........
TELEPHONE..........

TITRES .... PRIX..........
....
.... TOTAL ....

☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐4mo ☐8mo ☐VGA ☐SVGA ☐CD-ROM
☐ CHEQUE ☐certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE No..........
JO 60 Signature : Date d'expiration :..........

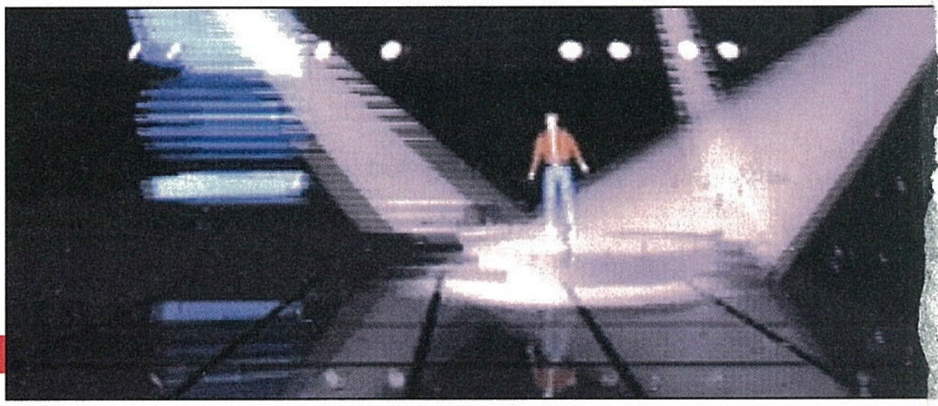
☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER



Flashback

3 DO

Un excellent souvenir



Après un long périple passant par tous les standards du marché, voici enfin Flashback sur 3DO. Pourtant à peine amélioré pour la circonstance, le soft n'a pas vieilli pour autant.

PINKY

tips

- VOICI LES CODES VOUS PERMETTANT DE PARVENIR JUSQU'AU QUATRIEME NIVEAU DE FLASHBACK :
  - NIVEAU 2, NEW WASHINGTON : **DIABLO**
  - NIVEAU 3, DEATH TOWER : **PMBRTN**
  - NIVEAU 4, RETOUR SUR TERRE : **EXPO**

Flashback ! Voilà un nom qui ne manquera sûrement pas d'éveiller un sentiment de déjà vu chez bon nombre d'entre vous ! Quoi de plus naturel lorsque l'on songe que ce jeu d'action/aventure à succès a déjà été décliné sur pratiquement toutes les machines, qu'il s'agisse du ST, de l'Amiga, du PC ou de consoles diverses. C'est donc avec plaisir que vous allez pouvoir remettre le couvert avec cette (ultime ?) version à destination du standard 3DO. Pardon ? Vous venez à peine de naître, un joystick entre les mains, ou vous sortez à peine d'une cure d'"ermitisme", enfermé dans une caverne depuis une décennie ? Quelle chance vous avez, vous qui allez découvrir cet excellent jeu !

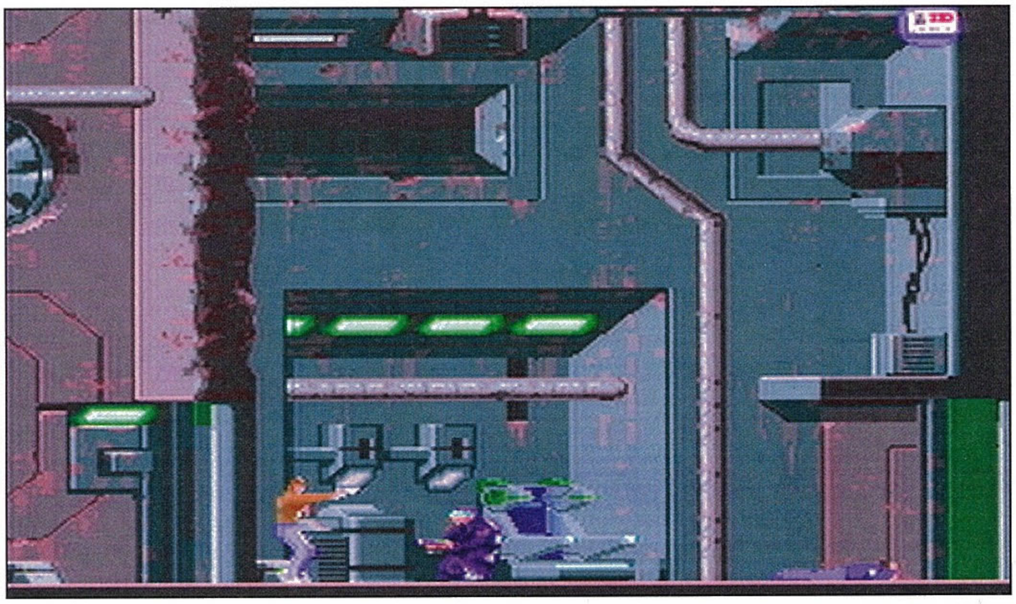
Sur le plan de son scénario, tout le sel provient de ce que vous ne savez rien de votre quête. Tout juste voit-on, au cours d'une introduction animée de bonne facture, un homme s'enfuir sous le feu d'ennemis que l'on ne fait que deviner. Parvenu à un hangar, le fugitif emprunte un vaisseau à bord duquel il s'échappe. Mais ses agresseurs l'imitent et le voilà bientôt rattrapé par deux chasseurs qui l'abattent au-dessus d'une jungle. Le fuyard c'est vous, votre nom est Conrad comme vous l'apprendrez dès que vous aurez réussi à remettre la main sur votre holocube. Une pression sur ce magnétoscope 3D et vous aurez la surprise de voir une projection de vous-même (tiens, ça me rappelle... Total Recall, justement !) vous expliquer que votre vie est en danger, et qu'il vous faut, dans les plus brefs délais, rallier New Washington pour y retrouver un dénommé Ian. À partir de là, je suis confronté à un cruel dilemne : dois-je vous en dévoiler plus au risque de vous priver d'une partie du plaisir, celle de la découverte ? Certes non, mais sachez que le scénario en question va connaître quelques rebondissements et que vous allez vous retrouver au cœur d'un complot à l'échelle planétaire ! Voilà qui devrait vous mettre l'eau à la bouche, et vous avez bien raison, car le plaisir de lever peu à peu le voile sur les machinations adverses est déterminant dans la difficulté que l'on éprouve à lâcher son joypad dès lors que l'on commence une partie de Flashback.

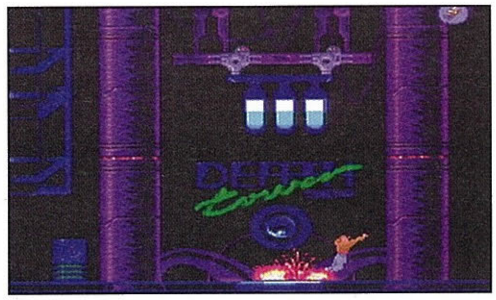
Une animation digne d'un James Bond

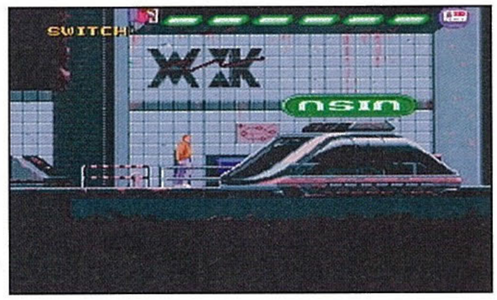
Pourtant, là n'est pas l'unique recette du charme que dégage ce jeu. Car comme je vous le disais plus haut, Flashback ne se cantonne pas aux seules voies de l'aventure pure et dure et se rapproche bien plus de l'usage d'un jeu d'arcade. En effet, ce ne sont pas les cellules grises de Conrad qui le tireront d'affaire lorsqu'il se trouvera confronté à une escouade de mutants ou de policiers surarmés, mais davantage son pistolet automatique ! De plus, à tous les stades de l'histoire, les niveaux recèlent de nombreuses plates-formes et autres crevasses



Après moult pérégrinations, vous êtes enfin parvenu à sortir vainqueur du jeu télévisé «Death Tower». Votre prix ? Un billet de retour sur Terre où vous pourrez poursuivre votre enquête.



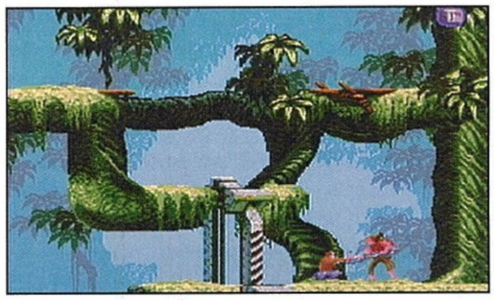




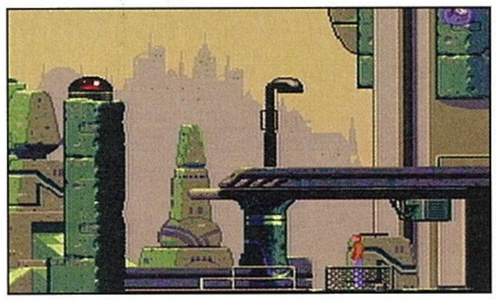
le forçant à démontrer encore davantage ses talents d'athlète.

Déjà si vieux... et pourtant toujours si vert !

Et là, encore une fois, Delphine a fait très fort puisque les nombreuses animations des personnages peuplant le soft sont tout simplement exceptionnelles. Pour tout vous dire, pratiquement rien n'a changé dans le déroulement de la partie depuis 1992 et sa sortie sur Amiga, ce qui fait tout de même un sacré bail. Pourtant, à y rejouer aujourd'hui, on éprouve encore des difficultés à prendre l'animation en défaut. Conrad marche, court, se baisse et fait des roulés-boulés avec une fluidité et un réalisme proprement stupéfiants. Quand on pense aux nombreux logiciels réalisés depuis, où les mouvement des personnages réalisés en 3D tendent vers toujours plus de réalisme, on ne peut que se dire que Flashback a vraiment été un précurseur en la matière. C'est d'autant plus frappant, que les trois boutons du joypad de la 3DO aidant, le soft est aujourd'hui plus jouable que jamais ! L'animation ne s'est donc pas démodée d'un poil, c'est pourquoi on ne peut crier au scandale car force est de constater que le logiciel n'a que très peu changé au cours de ces années. En fait, seules les séquences d'introduction et intermédiaires ont subi un lifting, plus spectaculaire celui-là. En lieu et place des formes grossières vectorielles en trois couleurs et demie, ce sont maintenant de vraies scènes cinématiques précalculées sur station graphique qui vous sont restituées directement depuis le CD. Ces scènes bénéficient de surcroît de musiques d'atmosphère prenantes, ainsi que de voix digitalisées, ce qui achève de les rendre tout à fait convaincantes. Mais le hic – car il y en a tout de même un – c'est justement que tout le reste, à savoir les phases de jeu proprement dit, est strictement identique ! Il est tout de même un peu dommage que le graphisme n'ait sur ce point pas été retravaillé, rehaussé de quelques couleurs supplémentaires, car il est toujours un peu rageant pour l'utilisateur d'avoir investi dans une 3DO pour se retrouver avec la palette d'un Amiga ! Dans le même ordre d'idée, si Flashback est en quatre langues (dont la nôtre, évidemment) pour tous les textes affichés à l'écran, pas une bribe de voix ne vient troubler le silence. Était-ce trop difficile de faire doubler les dialogues par des comédiens au lieu de les afficher ? Qu'on ne vienne pas me raconter qu'il n'y avait plus assez de place sur le CD, je veux bien que les séquences intermédiaires prennent un peu d'espace, mais tout de même... Cette sous-exploitation chronique est d'autant plus rageante que Flashback était et demeure de la race des super-jeux. Son dosage subtil entre action et aventure, la perfection de son animation ainsi que la qualité de son scénario en font l'un des meilleurs softs de ce genre parus sur 3DO. Certes, à froid on peut se dire que cette adaptation est gâchée par une certaine faiblesse d'ordre technique. Mais plus subjectivement, il n'en reste pas moins que Flashback est un jeu passionnant que je conseille à tous les possesseurs de 3DO.



La jungle est pleine de ces saloperies de mutants qui n'ont qu'une idée en tête. Déguster du cerveau d'amnésique !



Revenu dans les rues de la ville, vous voici confronté aux policiers qui n'ont absolument pas compris que vous êtes là pour les sauver. C'est peut-être pour cela qu'ils sont dans la police !

ÉDITEUR : Delphine Software • VU ET DISPO CHEZ ULTIMA : (1) 43 38 96 31 • NOTICE : VO • DISPONIBLE SUR : PC/Amiga

Même s'il n'a que très peu changé, Flashback reste un jeu des plus prenant. Et comme il n'a pas d'équivalent sur 3DO...

INTERET 85

+

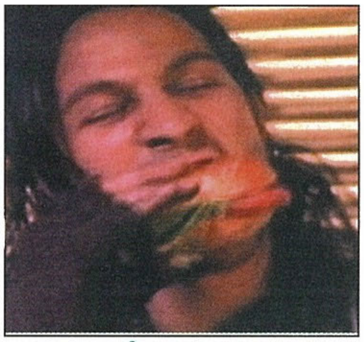
Le scénario prenant
Une animation étonnante, même aujourd'hui
Une jouabilité accrue, joypad oblige

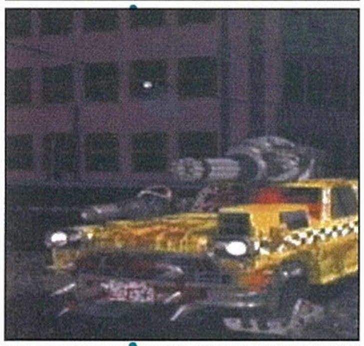
–

Le graphisme du jeu est le même
Pas de voix digitalisées durant le jeu

TECHNIQUE 72









Quarantine

3DO

En quarantaine... dans mon tiroir !

PINKY

Ça ne rigole pas tous les jours à Kemo City. Dans cette ville-prison enfermée dans un gigantesque mur d'enceinte où sont concentrés les criminels du continent entier, chaque minute de survie est une victoire en soi ! Vous êtes chauffeur de taxi à Kemo, et votre but est des plus simple : ficher le camp de là le plus vite possible. En effet, il existe bien des issues souterraines, mais seule la résistance locale en connaît le mot de passe. Vous allez donc, après quelques courses "classiques", remplir quelques missions plus occultes afin de gagner leur confiance... Ayant beaucoup apprécié la version PC de Quarantine, inutile de vous dire que je me réjouissais de son arrivée sur 3DO, mais hélas j'ai bien vite dû déchanter. Pourtant, ce remake de Doom sur roues est toujours aussi violent, l'ambiance est demeurée la même. Mais là où ça coince, c'est dans le domaine de l'animation. L'action est bien trop saccadée, rendant votre véhicule difficilement contrôlable. Pourtant, les programmeurs de cette nouvelle version ont employé les grands moyens et supprimé les textures au sol pour alléger un peu le travail du processeur, mais le moteur (!) du jeu n'était manifestement pas suffisamment puissant pour conserver une bonne fluidité. S'il s'était agi d'un jeu d'aventure, on aurait pu à la rigueur passer sur cette tare, mais rares sont les jeux qui méritent autant le qualificatif "arcade" que Quarantine...





ÉDITEUR : Gametek • DISTRIBUTEUR : Gametek : (16) 72.02.59.24 • Vu et Dispo chez Ultima

TECHNIQUE 50 | INTERET 70

Très sympa sur PC, Quarantine l'est bien moins sur 3DO, du fait d'une jouabilité très moyenne



Laser Lords

CD-I

Pas glop, pas glop !!

LORD CASQUE NOIR

Le scénario étant assez compliqué, le résumé en une ligne n'est pas chose simple. Sachez seulement qu'une race d'extraterrestres vient vous chercher pour retrouver le cristal de condensation. Pour ce faire, vous allez devoir parcourir la galaxie pour y interroger des gens, collecter des informations, trouver des objets... bref, remplir votre mission. Le problème c'est que primo, c'est pas beau, et secundo, la réalisation se situe entre le jeu d'aventure compliqué et l'éducatif pour gamins. Résultat des courses, les plus petits auront du mal à saisir certaines subtilités et les plus grands auront l'impression d'être pris pour des gogols. Dommage, car l'intrigue me paraissait bien sympathique.

Un jeu très moyen qui plaira malgré tout aux plus jeunes si les parents se donnent la peine de les aider.

GENRE : Aventure/Éducatif • EDITEUR : Philips Distributeur Philips (1) 47 28 51 00 • NOTICE : VF

INTERET 50 | TECHNIQUE 40



Space Ace

PC CD ROM

Space balls

LORD CASQUE NOIR

Trop, c'est trop. O.K., c'est du joli dessin. O.K., c'est techniquement bien foutu avec une animation plein écran, mais faut pas déconner. On est en 1995 et voilà presque dix ans que ReadySoft nous ressert ses mêmes daubes sur tout ce qui ressemble de près ou de loin à un ordinateur. L'intérêt est... y a pas d'intérêt d'abord. La seule action se résume à appuyer sur une touche de temps à autre et c'est largement plus sympa à regarder qu'à jouer. Mais que fait cette boîte avec l'argent qu'elle gagne ? Rien, que dalle. Pas un produit nouveau depuis des lustres. Franchement m'sieur Readysoft, vous voudriez pas nous vendre la cassette vidéo de vos jeux qu'on en finisse ?

INTERET 10 | TECHNIQUE 70



GENRE : Arcade • EDITEUR : ReadySoft • CONFIG. MINI. : 386 & CD x2 - Testé sur 486

Je ne ferai que répéter ce que l'on en dit depuis des années : beau, mais chiant.

Immercenary

3DO

Lord Casque Virtuel

Nous sommes dans un futur lointain, un futur où la réalité n'a plus de sens, où la réalité virtuelle prend tout son sens. La population de la Terre passe l'intégralité de son temps connectée sur un immense réseau virtuel, et les apparences physiques se métamorphosent. Les membres des humains s'atrophient, les cellules dégénèrent et l'attirance est telle que beaucoup finissent par en mourir. Ce monde irréel nommé Perfect est peuplé de dix-sept formes de vie dont certaines tentent peu à peu d'anéantir les humains en les captivant toujours davantage. Vous incarnez un pirate ayant réussi à s'infiltrer illégalement à l'intérieur de la grille de jeu de Perfect et qui va tenter de sauver la race humaine. Armé de vos deux mains lance-boulettes, vous allez devoir apprendre à distinguer les bons des méchants. Ça, c'est pas trop difficile, puisque ces entités virtuelles possèdent une couleur différente selon les races. Il faudra ensuite localiser les grosses boules de billard contenant divers bonus tels de nouvelles armes et autre gain d'agilité, et surveiller sans arrêt vos barres d'énergie. Au nombre de trois, elles vous renseignent sur l'état de santé de votre bouclier, sur la réserve des munitions, et vous devrez, si le besoin s'en fait sentir, vous réapprovisionner auprès des plots répartis aux quatre coins de l'aire de jeux. L'interface reste simple d'utilisation, puisque les bonus collectés pourront être stockés dans un inventaire puis assignés à l'un des trois boutons feu. Une fois le niveau ratissé, un boss viendra vous chatouiller les neurones. Pour ceux qui connaissent Spectre VR et bien entendu Doom, Immercenary est un vague mélange des deux. Hélas, l'animation entièrement en 3D mappée n'est pas terrible, les bruitages moyens et les séquences vidéo largement au-dessous de la moyenne. De plus, le graphisme est moche. Il faut donc s'y atteler de longs moments avant d'en apprécier le réel intérêt.

GENRE : Arcade/Aventure • EDITEUR : Electronic Arts DISTRIBUTEUR : Electronic Arts • TÉL. : (16) 72 17 07 83





Si vous n'attachez que peu d'importance à l'esthétique, vous tomberez rapidement sous le charme. Les autres devront persévérer.

INTERET 80

+

Les règles du jeu
La taille des niveaux

−

Le graphisme
L'animation

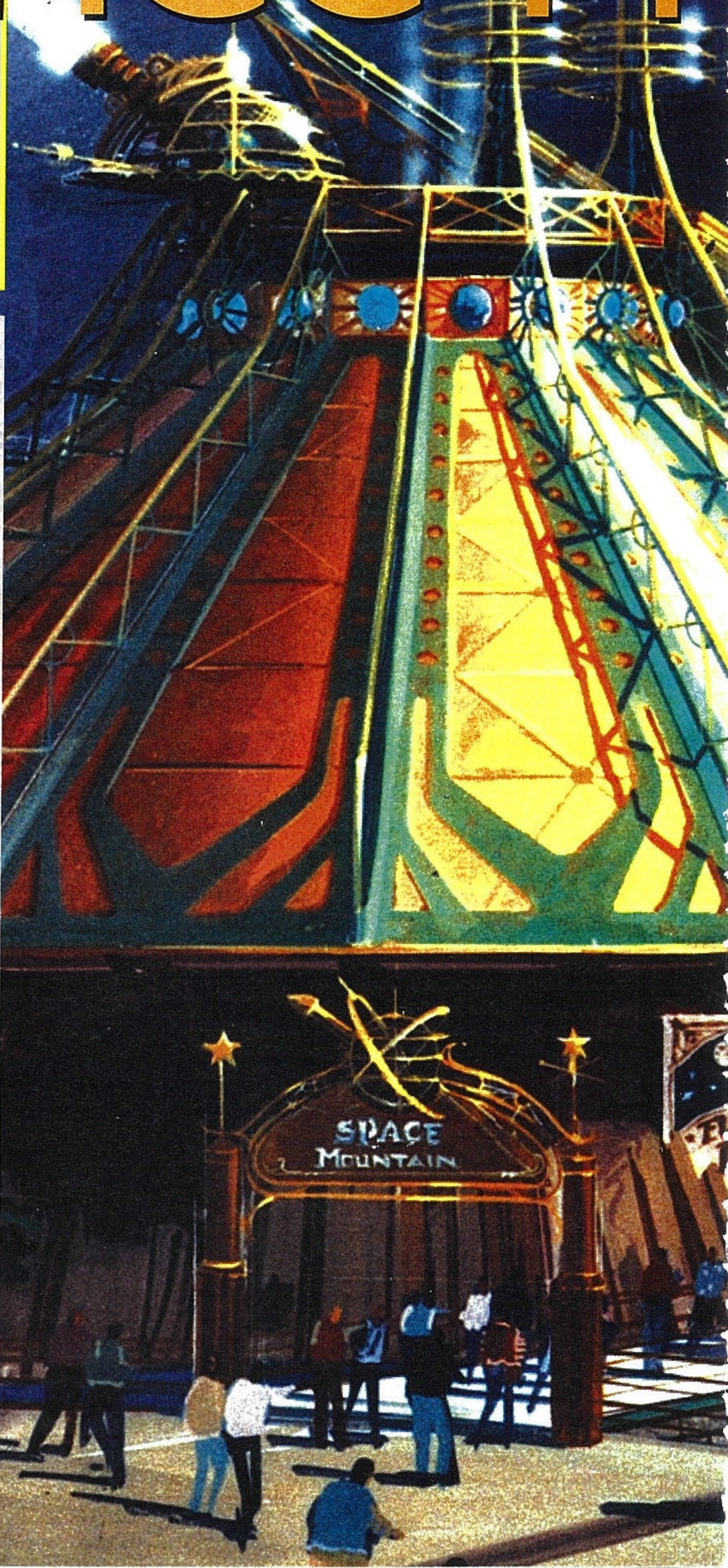
TECHNIQUE 50

CONCOURS DISNEYLAND® PARIS

SPACE M



© DISNEY



1er prix : Invitation pour deux personnes à la soirée d'inauguration de Space Mountain (31 mai) avec une nuit dans un des hôtels du Parc. Et 200 passeports d'entrée à Disneyland® Paris valables pour une personne, pour une journée à la date de votre choix.

QUESTIONS

1- Space Mountain, la toute nouvelle attraction de Disneyland Paris, est inspirée d'un roman de Jules Verne. De quel roman s'agit-il ?
A- Les Enfants du Capitaine Grant
B- De la Terre à la Lune
C- 20 000 Lieues sous les Mers

2 - Propulsé à une vitesse supersonique, mis en état d'apesanteur, à Disneyland Paris, Space Mountain vous ouvre désormais toutes grandes les portes de la galaxie et de l'espace. Mais qui fut le premier astronaute américain ?
A- Alan Shepard
B- John Glenn
C- Gus Grissom

3 - Dans Space Mountain, vous connaîtrez autant d'émotions que de frissons. Le plus palpitant : un époustouflant face à face avec un gigantesque aspirateur d'astéroïdes. Qu'est-ce qu'une astéroïde ?
A- Un fragment d'astre
B- Un être extraterrestre
C- Une petite planète

4 - A l'entrée de Vidéopolis, une salle de spectacle dans Discoveryland, trône un immense ballon dirigeable de 30 mètres. Quel livre de Jules Verne évoque un voyage en ballon ?
A- Voyage au centre de la Terre
B- De la Terre à la Lune
C- Le Tour du Monde en 80 jours

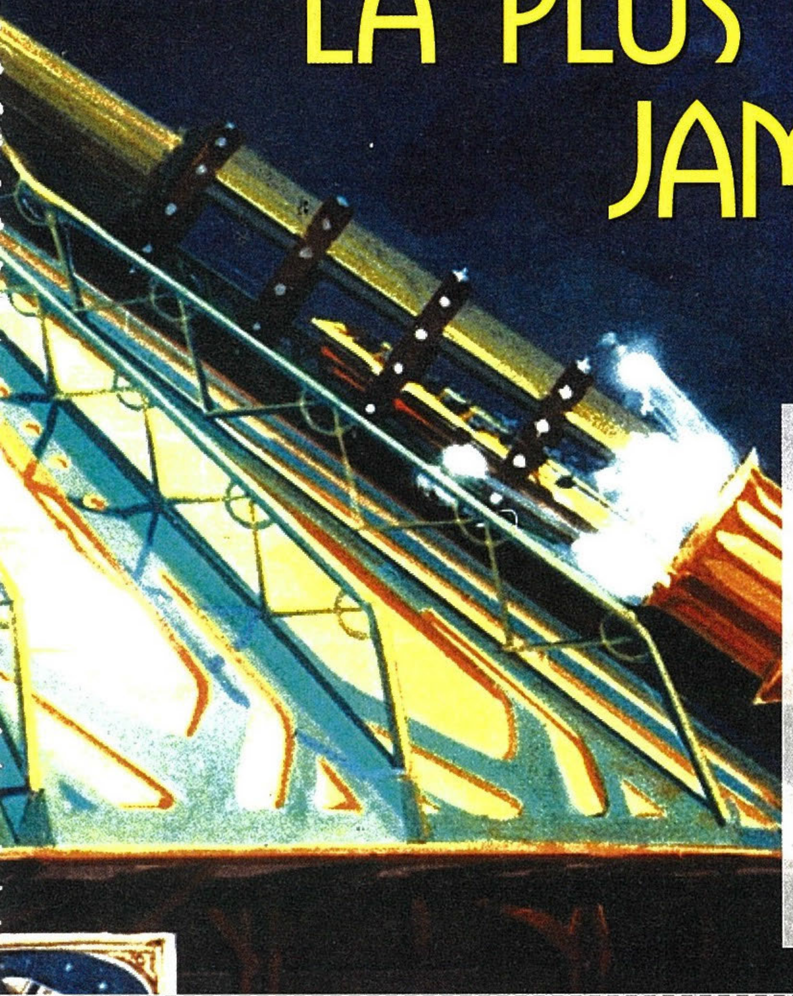
QUESTION SUBSIDIAIRE

Trouvez un slogan qui caractérise au mieux Space Mountain, au Parc Dineyland Paris.

© DISNEY



OUNTAIN, L'AVENTURE LA PLUS INNOVATRICE JAMAIS RÉALISÉE PAR DISNEY.



Imaginez : Un embarquement à bord de trains-fusées. Lentement, le véhicule est conduit dans le fût du gigantesque canon Columbiad !

Une violente détonation retentit et vous êtes alors propulsés vers le sommet de l'édifice en moins de 2 secondes. Vous plongez dans l'insondable obscurité du cosmos, direction la Lune...

BULLETIN REPONSE A COMPLETER ET A RENVOYER AVANT LE 19 MAI 1995, A "CONCOURS SPACE MOUNTAIN - JOYSTICK" 10 RUE THIERRY LE LURON - 92592 LEVALLOIS CEDEX

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : .... CODE POSTAL : .... VILLE : ....

RÉPONSE 1 : A B C RÉPONSE 2 : A B C RÉPONSE 3 : A B C RÉPONSE 4 : A B C

(ENTOUREZ LA LETTRE CORRESPONDANT À LA BONNE RÉPONSE.)

RÉPONSE QUESTION SUBSIDIAIRE : ....

....

QUEL MICRO-ORDINATEUR POSSEDEZ-VOUS ? : ....

LE REGLEMENT

1) Disneyland Paris et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 19 mai 1995 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Disneyland Paris et de JOYSTICK.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

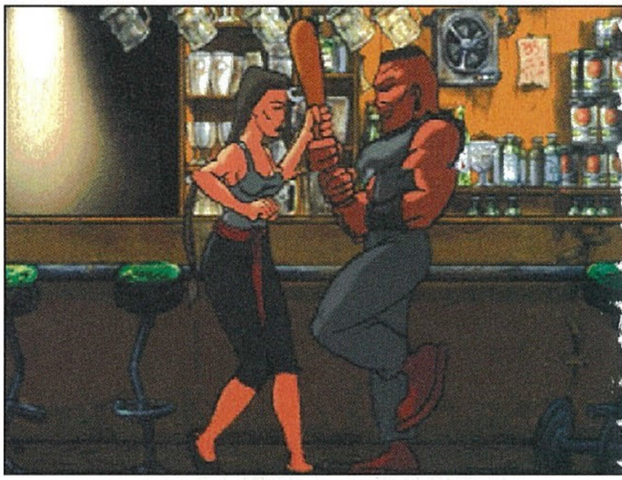
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

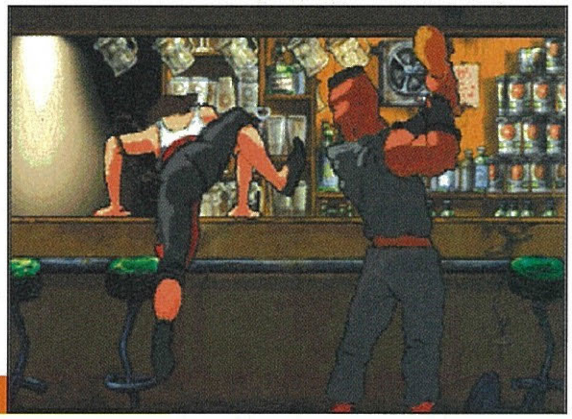
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 27 mai 1995.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

DE LA TERRE À LA LUNE SPACE MOUNTAIN DISNEYLAND PARIS

DISNEYLAND PARIS





Warriors

PC CD-ROM

Enfin un jeu de combat qui innove !

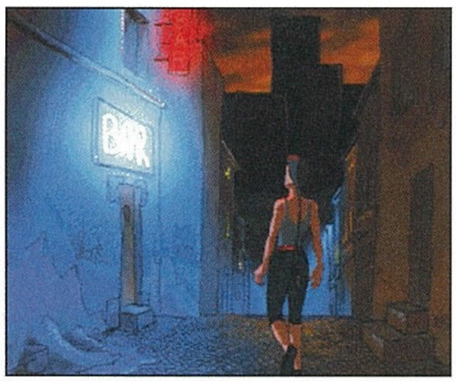
Certains risquent d'être un peu déroutés par la jouabilité du nouveau beat'em up d'Atreïd, Warriors, comme c'est toujours le cas devant une innovation majeure. Mais il est en revanche sûr que techniquement parlant, ce dernier écrase littéralement toute la concurrence et préfigure de ce que seront les jeux de combat de demain.

PINKY

HANK







Accoudé au comptoir, Meatball regardait le fond de sa bière d'un air absent. Sans doute fomentait-il, comme toujours du reste, quelque mauvais coup à faire. Enfin, fomenter, c'est beaucoup dire, dans la mesure où son minuscule cerveau ne lui permettait pas d'exprimer plus d'une ou deux idées par jour. Il faut dire que la vie n'avait pas toujours été clémente pour ce chef de gang du Bronx. Enfin, gang, c'est beaucoup dire, puisque la bande en question ne comptait comme membres que Meatball et son inséparable batte de base-ball. Mais à eux deux, ils régnaient sans partage sur tout New York. Enfin, New York, c'est beaucoup dire, mettons que Meatball avait un pouvoir indiscutable sur sa concierge de 75 ans. Meatball projetait donc justement d'aller piétiner, dans la gadoue du terrain vague local, avant de monter et descendre les escaliers de son immeuble jusqu'à ce qu'ils soient couverts de boue, lorsqu'elle entra. Elle, c'était Zia, une orpheline recueillie chez les moines Shaolin, devenue meilleure combattante de tous les temps, la routine, quoi. J'ignore si vous l'avez remarqué, mais les moines shaolins sont comme les nénuphars, ils doublent de nombre chaque jour ! Tous les mois, il en sort de partout, au détour de chaque jeu. Cela devient insupportable à la fin !



Les coups et les douleurs

Du moins, c'est ce que se disait Meatball, qui n'aimait pas que les moines Shaolin viennent manger le pain des new yorkais. Totalement ridicule lorsque l'on pense que les moines Shaolin sont généralement très maigres, et qu'ils se contentent, en guise de déjeuner, d'un ou deux cailloux arrosés d'un dé à coudre d'eau. Mais comme je vous le disais, Meatball n'était pas précisément une sommité scientifique, c'était à cause de cela et de son opulente musculature que ses amis l'avaient surnommé "Boule de viande". Enfin, ses amis, c'est beaucoup dire, disons tous les gens qui ne sortaient pas tout de suite leur flingue lorsqu'ils le voyaient arriver. L'air de rien, tout en continuant à regarder son verre, Meatball laissa la jeune femme s'approcher du comptoir en la surveillant du coin de l'œil. Lorsqu'elle fut à distance raisonnable, il se saisit de sa batte et tenta de lui en asséner un coup terrible. Mais c'était compter sans les réflexes et la rapidité de Zia (c'est logique, les moines Shaolin sont maigres, donc plus légers, et par conséquent plus rapides) qui esquiva le moulinet.



Les angles de vue sont absolument impressionnants .

tips

- **Lorsque vous etes dans le menu principal, tapez CHEAT et un menu supplémentaire nommé "voie secrete" apparaitra. Placez-vous maintenant dans ce menu et tapez les codes suivants :**
- **REPLAY : Pour pouvoir jouer en 3D, comme dans les ralentis.**
- **GARDENER : Pour obtenir le droit de jouer avec le nain de jardin.**
- **EVILDEATH : Et les combats sont bien plus gore.**
- **EASYSPECIALMOVES : Tous les coups spéciaux des personnages sont accessibles avec les meme combinaisons de touches simplifiées. Ainsi, plus besoin de s'adapter à chaque nouveau personnage.**

Grâce au cheat mode Gore que nous vous offrons dans les tips, à vous les joies de l'hémoglobine !



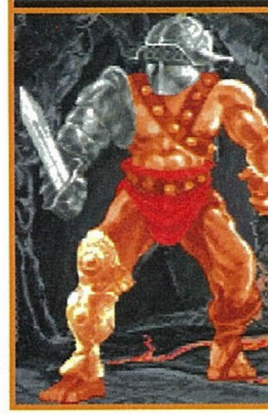
Les décors de Warriors sont pour la plupart très réussis et occupent la taille de plusieurs écrans, scrollant lorsque les personnages se meuvent d'un côté à l'autre. Voici deux d'entre eux reconstitués pour vous.

Alors qu'elle se préparait à riposter, une créature tapie dans l'ombre se décida à entrer en action. Son nom était Le Maître, ses pouvoirs immenses, sa quête celle du guerrier absolu. D'un rayon verdâtre qui jaillit de son thorax, Le Maître téléporta les deux belligérants, surpris en pleine action, sur l'île où il vivait en reclus. À leur arrivée, Zia et Meatball eurent la surprise de voir que d'autres les avaient précédés, issus de diverses périodes de notre Histoire. Le tournoi pouvait commencer...

Championnat du monde des balèzes, 54e édition

Et voilà. Voilà qu'on nous refait le coup du tournoi où s'affrontent des combattants de choc. Décidément, s'il est bien un métier très en vogue ces temps-ci, c'est celui d'organisateur de championnats-devant-sacrer-le-meilleur-guerrier-du-monde-entier-vous-vous-rendez-compte. Après M. Bison (Super Street Fighter 2 Turbo) et Liu Kang (Mortal Kombat 2), c'est au tour du Maître de s'y mettre avec Warriors. Mais lui, il a été plus malin, il n'a pas lésiné sur les moyens pour attirer le gratin des tueurs, puisqu'en sus du titre de champion du monde des castagneurs, le vainqueur gagnera une vache ! Par les temps qui courent, voilà qui est bon à prendre, nous avons du reste dû retenir Léo, grand admirateur de vaches insomniaques devant l'éternel, pour éviter qu'il ne s'inscrive ! Finalement, nous lui avons enfermé la tête dans un carton de moniteur et l'avons immobilisé sur trois chaises dans la salle des tests, comme vous le découvrirez dans le prochain numéro de Joystick. Tout ça pour vous dire que les beat'em up font un retour en force ces temps-ci sur PC, la dernière arrivée en date étant celle de Warriors. Mais attention, celui-ci réussit l'exploit de se démarquer un

CARCERES



VRAI FAUX

Michel Desangles est un ennemi des poissons.

VRAI

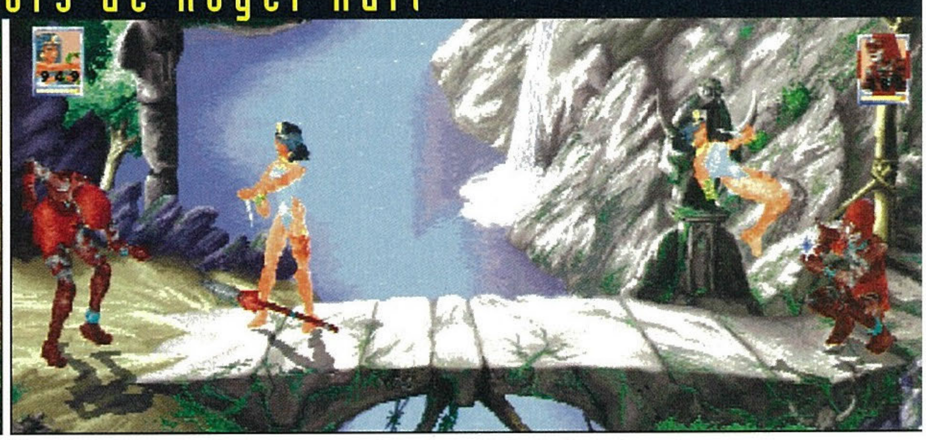
Il en tue 300 en moins d'une semaine. Ça s'appelle de l'aquariophilie.

GHOR



Des Décors de Roger Hart





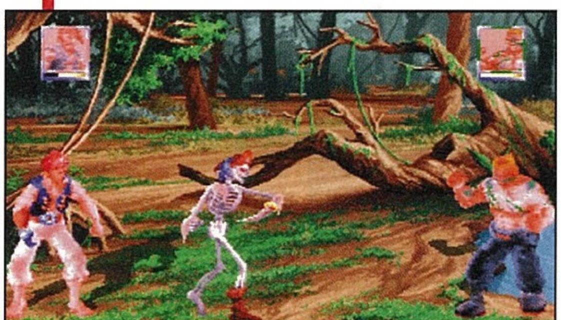
VRAI FAUX

Bruno Bellamy sort son deuxième alboum
VRAI
Ça s'appelle "Sylfeline, les pouvoirs de Tchoubou" (Dargaud)

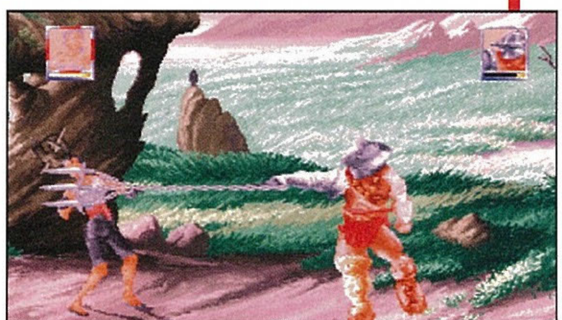
peu du lot habituel des cogne-cogne. Tout d'abord, il a été conçu et réalisé par des Français (un peu de chauvinisme ne fait pas de mal de temps à autre), cela nous change un peu. Mais surtout, il fait appel à des techniques jusqu'alors inédites et ne ressemble vraiment à aucun de tous les beat'em up ayant jamais vu le jour sur micro-ordinateurs.

Onze personnages très hétéroclites se retrouvent donc regroupés sur l'île du Maître, n'attendant qu'un signe de votre part pour entrer dans la danse. Lorsque je dis hétéroclite, c'est un euphémisme, puisqu'en sus du chef de gang et du moine shaolin, la curieuse troupe est composée d'un pirate breton, de la maîtresse d'un pharaon, d'un guerrier Masaï (également surnommé "le doute"), d'un gladiateur, d'un Marine, d'un Indien, d'un chef de guerre irlandais d'il y a mille ans et d'un monstre hybride homme-saurien ! De quoi faire une brillante équipe de football ! Attention, lorsque je vous dis qu'il y a onze personnages, j'entends par là officiellement. Parce qu'officieusement, mon petit doigt me souffle qu'il se pourrait fort que des personnages secrets se dissimulent quelque part dans le code gravé sur le CD. Il pourrait y avoir, je ne sais pas, la possibilité de jouer le personnage du Maître, ainsi que d'autres combattants des plus... disons... étonnants. Allez, je me doute que vous êtes au supplice, aussi vais-je vous en livrer au moins un, l'un des plus drôles d'entre tous à mon sens puisqu'il s'agit d'un nain de jardin ! Pour savoir comment l'obtenir, je vous invite à aller consulter d'un coup d'œil la section "Tips" dans ces pages.

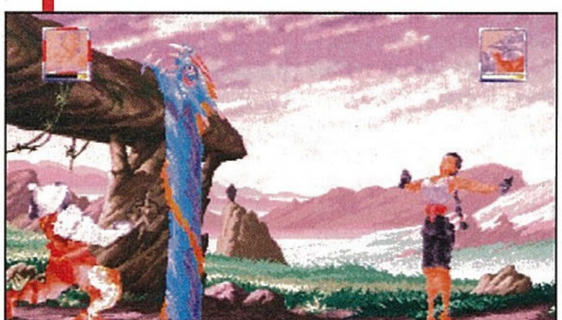
Des coups spéciaux spectaculaires



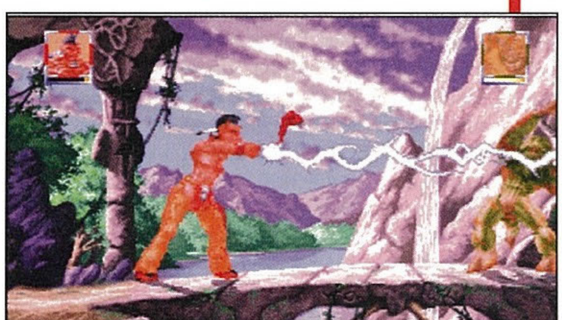
CORTO : LE SPECTRE VENGEUR



CARCERES : LES CHAINES DU BOURREAU



ZIA : LE DRAGON DANSANT



TECUMSEH : LE FEU DE WANKA-TANKA



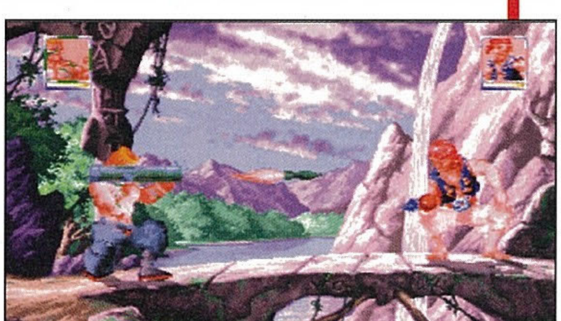
FERGUS : LA MÉTAMORPHOSE BERSERK



MEATBALL : FACE SPRAY



NEFTIS : LA MALÉDICTION D'ANUBIS



HANK : FIRE AND FORGET

L'entrée en scène de la 3D Bio Motion

Mais après tout, même si une ou deux pointes d'humour ne font jamais de mal, on ne voit jusqu'ici toujours pas ce qui caractérise tant Warriors par rapport à ses concurrents. En fait, toutes les particularités dont bénéficie ce logiciel sont toutes liées au même facteur : un système d'animation maison du nom de 3D BioMotion. À partir de sprites tout simples, Atreïd est parvenu à réaliser des objets 3D, ce qui offre un rendu assez stupéfiant. En réalité, j'entends par là que si les sprit..., les obj..., les machins, là, sont moins beaux que ceux de Street Fighter 2 ou Mortal Kombat 2, ils bénéficient en revanche d'une animation des plus coulée, voire bien plus réaliste. Prenons par exemple un personnage par qui vous faites exécuter un violent coup de poing. S'il touche son adversaire, tout se passe comme on pouvait s'y attendre, à savoir que son mouvement s'interrompt tandis que son adversaire est projeté en arrière sous le choc. Mais réalisons le même geste contre un adversaire hors de portée, et on aura la surprise de voir son personnage, emporté par son élan, continuer son geste dans le vide durant une seconde avant de pouvoir reprendre son équilibre !

Mais là n'est pas le seul des atouts qu'offre la 3D BioMotion. Eh oui, car l'avantage d'un jeu tridimensionnel, c'est justement que l'action peut être vue sous un nombre infini d'angles sans que ses graphistes n'aient à constituer une banque de sprites riche de millions d'unités. Atreïd ne s'est évidemment

pas privé d'exploiter un tel avantage sur ses vis-à-vis, aussi est-il possible à tout moment, durant un combat, de passer de la vision "classique" (en coupe, de profil) à une vision de trois quarts assez sympathique. Au terme de chaque combat, vous aurez la joie de revisionner toute l'action dans un univers cette fois intégralement en 3D, un peu comme cela se fait pour les beat'em up de la PlayStation comme Toh Shin Den ou Tekken. Pour ceux d'entre vous qui n'ont jamais approché la dernière-née de chez Sony, sachez que pendant que se déroule la baston, la caméra tournoie sans cesse autour des guerriers, s'élève ou se baisse, réalisant ainsi plongée sur contreplongée, à la manière d'un caméraman avec sa Steadycam sur l'épaule. Naturellement, on n'atteint pas dans ce cas de figure, avec Warriors, les sommets dévoilés par les softs sus-cités. Il ne s'agit pas de dire que les PC égalent à l'heure actuelle les PlayStation. Mais qui aurait dit que cela fût possible sur compatibles avant la sortie de Warriors ? La bonne nouvelle du jour, c'est que grâce au cheat mode que je vous livre dans les tips, il va également vous être possible de JOUER dans ces conditions au lieu de simplement revisionner votre combat au magnétoscope. Merci qui ? Enfin, pour en terminer avec les vues, il me faut vous signaler que Warriors tourne également en S-VGA. Mais hélas, dans ce cas, les objets ne sont pas plus détaillés, c'est toute la fenêtre de jeu qui est réduite aux dimensions de cette résolution. En clair, c'est bien plus fin mais personnages, décors et écran de jeu sont plus petits dans les mêmes proportions.

En ce qui concerne l'aspect sonore du logiciel, Warriors ne peut pas vraiment être pris en défaut. Les bruitages sont en effet de bonne qualité, digitalisés qu'ils sont en qualité CD. Mais c'est surtout sur le plan musical que le logiciel est sans reproche, puisqu'une douzaine de "vraies" musiques (j'entends par là jouées par de vrais instruments et non le fruit de séquenceurs aux sonorités synthétiques) ont été composées pour l'occasion et vous seront restituées au cours des combats. S'il est un facteur déterminant dans un beat'em up, c'est bien celui des divers coups et prises qui peuvent être assénés à l'adversaire. Pour Warriors, Atreïd a choisi une autre voie que celle empruntée par les Street Fighter et compagnie. Le nombre de coups disponibles pour chaque personnage (treize) dans le premier est très inférieur aux incroyables trente unités du second. Mais en contre-

Les deux caméras





Comme il vous est expliqué par ailleurs, chaque combat peut être visualisé sous deux angles différents (sans compter le mode 3D), une simple touche vous permettant de passer de l'un à l'autre. Voici un même combat sous ses deux aspects.



CORTO

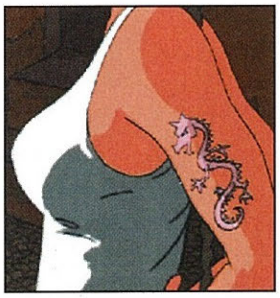


L'une des innovations de Warriors est la possibilité de s'accrocher à certaines parties du décor pour balancer des coups de pompe meurtriers à son adversaire.



Voici, en S-VGA, Tecumseh en train d'invoquer l'esprit de Wanka-Tanka.





FERGUS



partie, seuls deux boutons de feu sur votre joystick suffisent pour tout faire, ce qui est appréciable par rapport aux six touches que réclame SF2 ! De ce fait, chacun choisira en fonction de ses goûts la formule lui convenant le mieux, SF2 étant plus élitiste, réservé aux acharnés du beat'em up, tandis que Warriors a une approche plus grand public du même thème. Quant aux coups spéciaux présents pour chaque personnage, ce sont de loin les plus spectaculaires qu'il m'ait jamais été donné de voir dans un beat'em up, ce qui donne à Warriors un avantage sur ses concurrents. À vous de voir en fonction de vos affinités, mais il convient en tout cas de tirer un coup de chapeau à Atreïd pour la performance réalisée avec Warriors.

ÉDITEUR : Atreïd Concept • DISTRIBUTEUR : Mindscape : (16) 56.90.85.10 • NOTICE : VF CONFIG • MINIMUM : 486DX33, 4 Mo de RAM • CONFIG RECOMMANDÉE : 486DX2, 8 Mo de RAM

INTERET 86

+

Des animations hyper-réalistes
Les angles de vue multiples.
Les coups spéciaux très spectaculaires

−

Une jouabilité un peu déroutante au départ.

TECHNIQUE 92

Warriors est sans conteste le plus réussi techniquement de tous les beat'em up, même si certains rétrogrades continueront à lui préférer les jeux de combats classiques à base de sprites.



Le personnage secret le plus sympathique est sans contestation possible Tom Tek, le nain de jardin.

MEATBALL



OSINKIRA



TOM TEK





Europe 1

PC

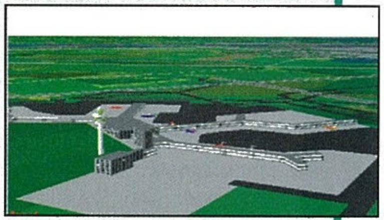
C'est Naturel

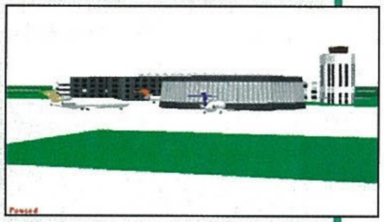
MOULINEX

BAO reprend du service sur FS5 pour notre plus grand plaisir. Voilà l'occasion de redécouvrir quelques régions européennes.

Premier d'une série consacrée à l'Europe, Europe 1 couvre l'Allemagne, l'Autriche, la Suisse et la Hollande. Ce choix permet de survoler quelques régions particulièrement impressionnantes parce que montagneuses. Dans les scénarios de base de FS5, les reliefs manquaient singulièrement de... relief, justement. Le mal est réparé, et grâce à la présence de textures, dont certaines, telles celles recouvrant les massifs enneigés, sont vraiment superbes, on redécouvre de nombreux sites. Par exemple, si je devais vous conseiller un premier vol, précipitez-vous vers Innsbruck et ses environs, ou bien amusez-vous à atterrir de nuit à Amsterdam. Du reste, cette dernière option est proposée sous forme de scénario. Si l'on peut faire un reproche à Europe 1, c'est sûrement en ce qui concerne ces derniers que BAO a été un peu léger, et à moins d'avoir recours à Compuserve et autre Internet, il faudra se lancer seul à la découverte de cet environnement. Même le manuel, pourtant très détaillé en ce qui concerne les approches, ne propose aucune idée de vol à effectuer. Terminons sur une note positive avec les cartes Jepessen fournies avec le logiciel. Ces cartes utilisées par les pilotes en vol réel permettent de tirer parti au mieux de Europe 1.







INTERET 85

+

Les textures
Les objets 3D
Les cartes Jeppesen
Les approches

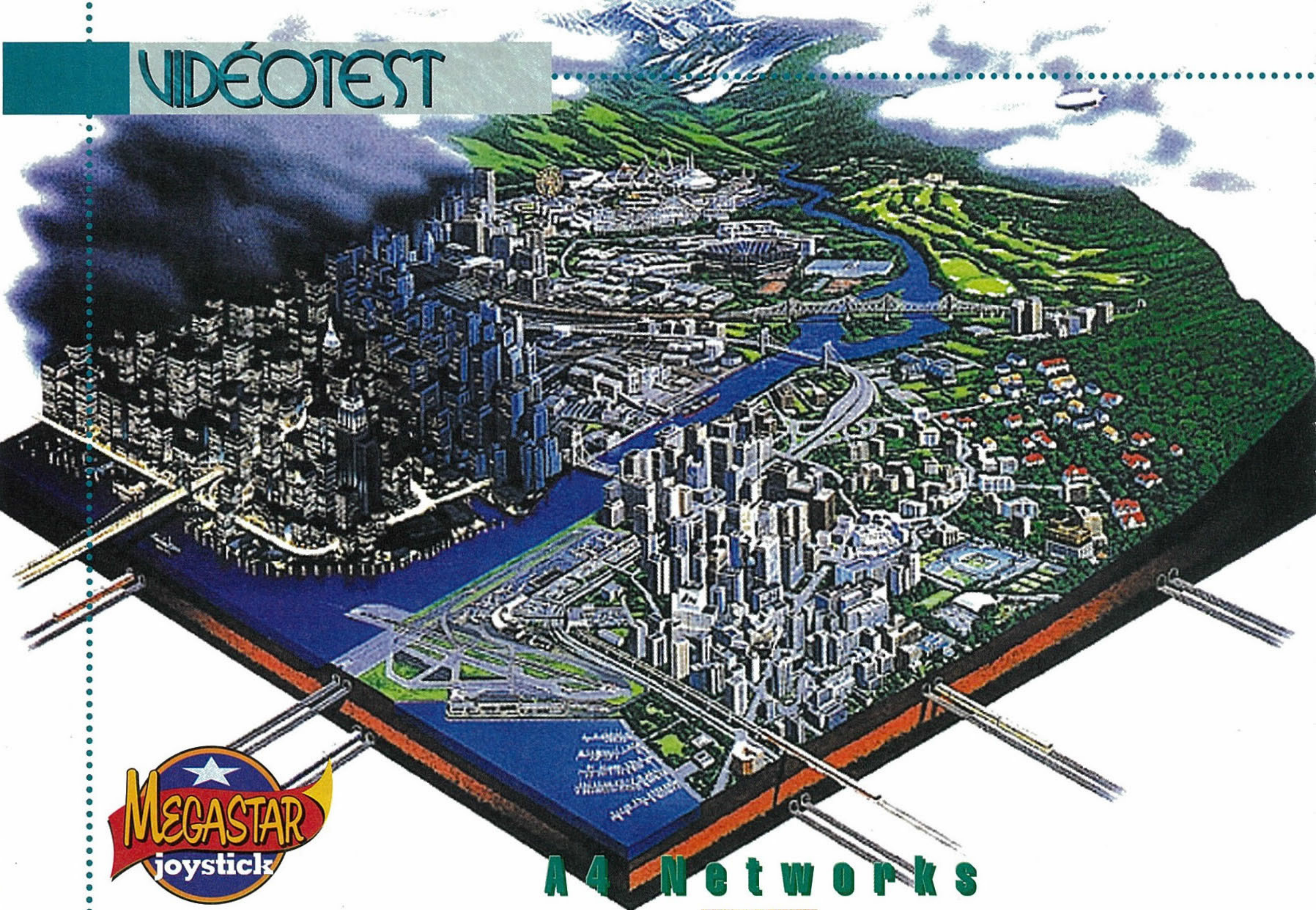
−

Pas assez de scénario

TECHNIQUE 80

Un data disk pour Flight Simulator, c'est toujours bon à prendre, surtout lorsqu'il est aussi intéressant que celui-ci.

GENRE : Data Disck • EDITEUR : BAO DISTRIBUTEUR : Visual Media • NOTICE : VF • CONFIG : 486 66 VLB



A4 Networks

PC CD-ROM

Oh, patron, que vous avez de grandes dents !

Ce soft n'est pas un soft comme les autres. Jusqu'à présent, vous deviez sauver la Terre, délivrer une princesse, épouser Garcimore... Maintenant vous voilà catapulté chef de la troisième entreprise du monde. On vous avait parlé de jeu de seconde génération, il y a quelques mois. Vous voilà face à un test de troisième génération. Syndicalistes s'abstenir...



les Echos
Le Quotidien de l'Economie

52 pages, 6,00 F

Qui remplacera Dwight Owen Barnes?

- Michel Barnier souhaite dépolluer 700 sites en France — Lire page 10
- Médicaments : revers américain pour RP-Rorer — Lire page 11
- Aérien : Amade absorbe l'américa System One — Lire page 14
- La SNCF à la veille d'échéances majeures — Lire page 17
- Le Credito Italia...

L'écran de présentation vous met directement dans l'ambiance du jeu, juste après le flash spécial de France-Infos.

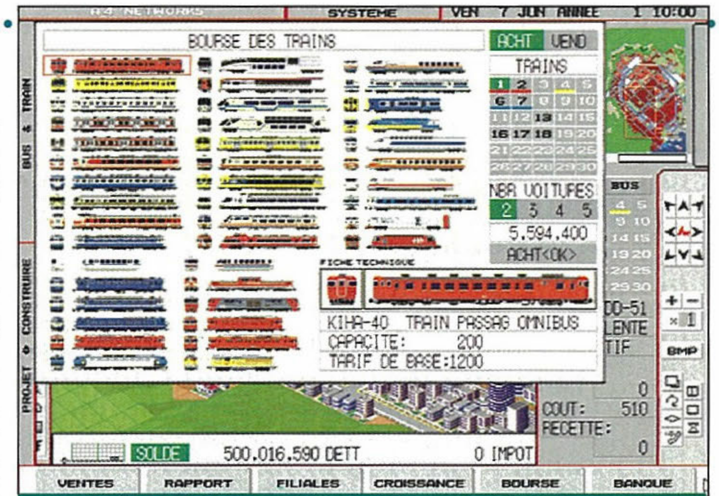
NAVELRU ED OÉL

Nous sommes en 2050 et le monde est à moi. Les plus jeunes d'entre vous peuvent ne pas être au courant, donc revenons en arrière. Cela se passait en 1995. Infogrames sortait A4 Networks et organisait LE concours. C'est ce salaud de Léo de Urlevan qui avait gagné. Fastoche, il avait déjà fait deux previews sur le jeu, et il est évident que le programmeur lui avait donné des tuyaux ; il n'a donc pas eu de mal. Le grand prix que l'on pouvait gagner était une place de Président Directeur Général chez Infogrames pendant une journée, et bien entendu la place de Président Direc-

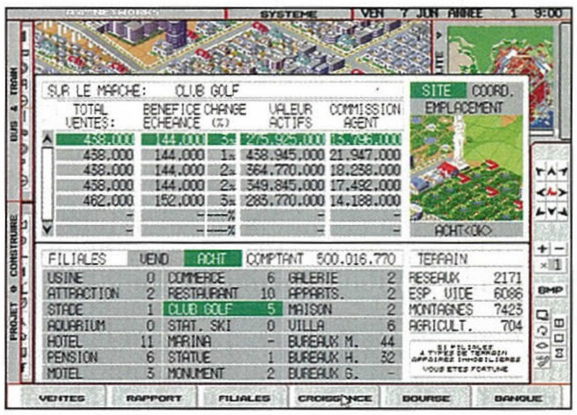
teur Général du groupe A4. Il n'en fallut pas plus à Leo, rompu aux magouilles les plus sombres, pour réaliser son OPA sur Infogrames. Ainsi, le lendemain, il occupait toujours le même siège. Bien entendu, A4 Networks l'avait profondément marqué et il n'avait pu s'empêcher de continuer le jeu. Sa spécialité étant les OPA, il eut vite fait de s'emparer des autres grosses boîtes informatiques françaises. Il réunit le personnel de ces entreprises en une seule, et licencia les trois quarts des personnes qui y travaillaient. Quel talent ! Maintenant, il a vieilli, il veut passer la main, de la même manière que l'a fait Dwight Owen Barnes, autre magnat de la finance. Depuis le temps, on a oublié cette histoire de concours, mais j'ai bien décidé de marcher sur ses traces, à ce Bill Gates 2, comme la presse s'est amusée à le surnommer.

Une rencontre enrichissante

Le majordome me fit entrer dans la demeure de Leo. Il était là, debout, sa canne à la main, celui qui avait un agenda rempli pour trois ans à l'avance. Je m'avançais vers lui, et, arrivé à sa hauteur, je posais un genou à terre en lui baisant la main gauche comme le veut le règlement intérieur de la maison :
- "Que me voulez-vous ?", dit Leo d'un ton très sec.
- "Je suis jeune, monsieur. Je n'ai pas toutes les informations de l'époque et je voudrais en savoir plus par rapport à ce concours qu'avait organisé Infogrames."
Le vieillard sourit, en comprenant que nous faisions partie du même monde.
- "Jeune homme, vous n'êtes pas sans savoir que je suis parvenu à la tête de mon empire d'une manière quelque peu spéciale. En mai 1995, Dwight Owen Barnes fut porté disparu, dans son jet privé, au-dessus de ce qu'on appelle actuellement la Serbosnie. Les télés en firent grand écho, car tout le monde se demandait qui allait s'occuper de la succession de l'empire A4. Le vieux Barnes avait en réalité tout manigancé : il avait signé un contrat de partenariat avec Infogrames qui s'engageait à lui fournir un logiciel de simulation économique le plus réaliste possible, mais dont la réalisation laissait penser que c'était un jeu. La frontière entre la formation de management et l'aspect ludique était très mince. Mais je vous en parlerai tout à l'heure... Ce n'est qu'une fois que le produit fut achevé que Barnes organisa sa propre disparition, violente et brutale. Le monde entier goba ça tant et si bien, que les bourses des grandes capitales du monde entier fermèrent leur porte pendant une journée en signe de deuil. C'était surtout qu'ils ne voulaient pas faire de conneries et retomber sur leurs pieds sans trop de casse. Et puis le jeu sortit... à une échelle mondiale elle aussi. Ce fut la surprise : Barnes annonçait qu'il n'était pas mort, que tout n'était que comédie mais que le produit que venaient d'acheter les gens était tellement réaliste, qu'il correspondait exactement au travail qu'il faisait tous les jours. Par conséquent, la personne qui s'en tirait le mieux était apte à prendre les commandes de son jouet : A4. Quel coup de pub ! Quel pied de nez à son destin et à la maladie qui le rongeait...C'était vraiment quelqu'un !"
- "Et vous, dans tout ça ?"
- "Je travaillais à Joystick à l'époque, un journal qui existe encore d'ailleurs. Je savais qu'un tel produit allait sortir, tout en ignorant les implications possibles. Car dans mon esprit, c'était un jeu comme les autres. Je l'ai donc pris



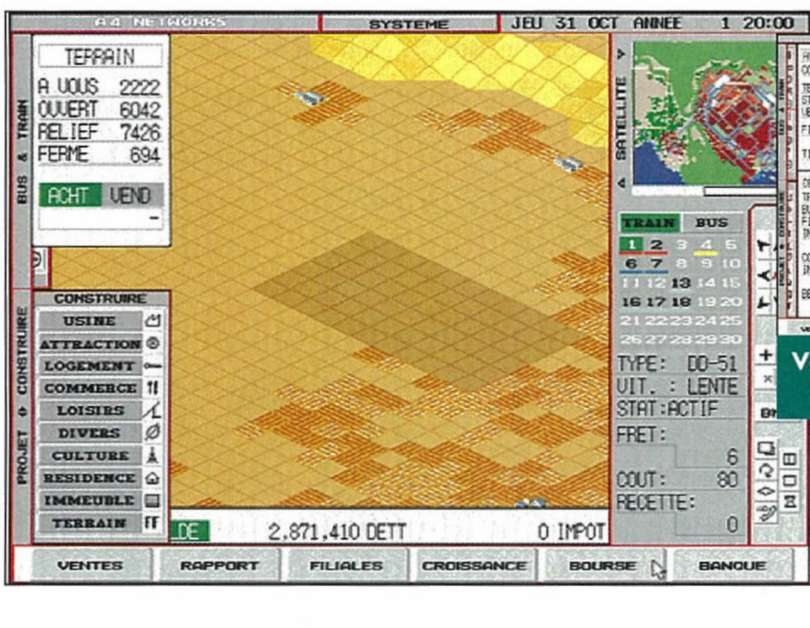
Cette liste de trains répondra à tous vos besoins, que ce soit pour transporter du matériel ou des personnes, rapidement ou paisiblement, en ville ou en campagne, au fromage ou au dessert... euh, non pas la dernière.

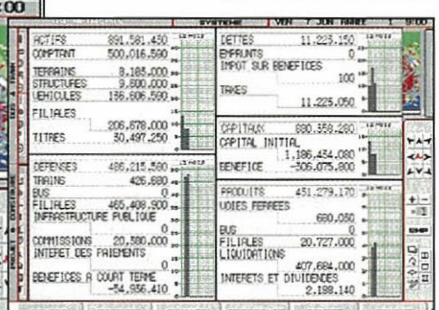


Dans ce menu, vous pourrez vendre toutes vos constructions ou acheter celles de vos concurrents.



Vous pouvez accepter ou non de recevoir des informations de vos conseillers. À partir de là, à vous d'exploiter au mieux vos renseignements.





Voici le bilan de toutes vos activités financières.



Les zones que vous achetez apparaissent en marron foncé.

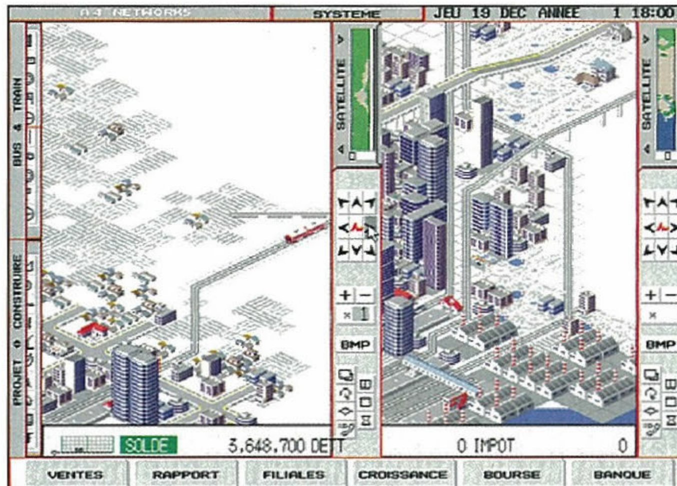
À la banque : les crédits sont limités. Aucune banque ne vous prêtera des sommes supérieures à votre capital. C'est là que le jeu perd de son réalisme. Le Crédit Lyonnais, le pouvoir de dire oui, va beaucoup plus loin pour peu que l'on ait un beau bateau.

Faire fructifier son patrimoine, investir da

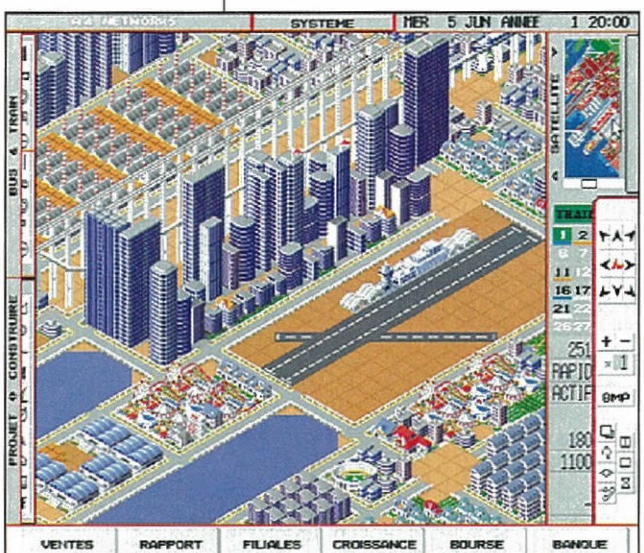
VRAI
FAUX

Fama es etiam Hannibalem, annorum ferme novem, pueriliter blandientem patri Hamilcari, ut ducere.
VRAI
Fama es etiam Hannibalem, annorum ferme novem, pueriliter blandientem patri Hamilcari, ut ducere.
(humour de maquettiste

comme tel. Et j'ai eu le test. Je m'en souviens comme si ça se passait en ce moment ! Mais tout cela est ridicule, cela fait si longtemps... Mais je m'en souviens assez bien pour te dire que ce produit était une véritable bombe, du jamais vu, un vent de folie venant des programmeurs. Des étudiants qui n'avaient jamais fait un jeu de leur vie sérieuse avaient déclaré que ce produit était très conforme à la réalité."
- "À ce point-là ?"
- "C'était inimaginable. Je vais vous en parler un peu plus.
À l'époque, il y avait des softs de gestion de villes en pagaille, de fourmillières, d'énormément de trucs qui avaient plein de paramètres. Certains, comme



Pour gérer correctement le parcours d'un train, vous pouvez diviser l'écran en deux pour voir le début et la fin de la ligne.

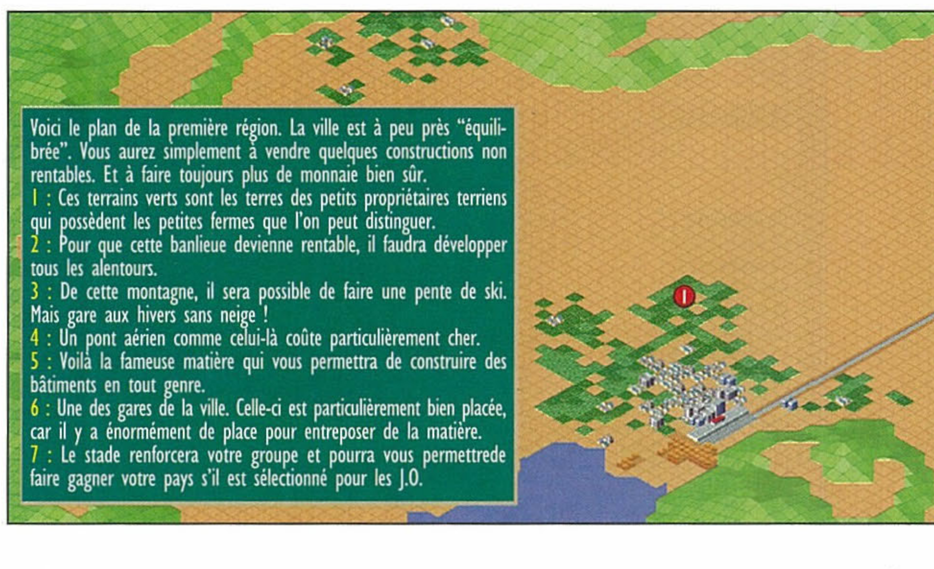


Voilà un très grand aéroport. Méfiez-vous de ce qui peut se passer à l'intérieur.

Sim City 2000, étaient de très bonne réalisation. Quand l'autre est arrivé, je n'ai plus jamais installé Sim City sur mon micro. Déjà, le premier truc intéressant, avec A4 Networks, c'était qu'il sortait presque simultanément sur disquettes et sur CD-Rom. Les personnes qui n'avaient pas de lecteurs purent donc profiter d'une version floppy. Cinq disquettes, cinq petites disquettes ridicules dont on allait entendre parler longtemps. Le CD contenait énormément de vidéos qui renforçaient l'ambiance. Le principe du jeu était simple, diaboliquement simple : faire de l'argent, toujours plus. Pour cela, il fallait faire tourner la boîte. Vendre les affaires qui ne marchaient pas ou les faire fructifier, investir dans l'immobilier, boursicoter, faire des OPA, tout ce genre de choses qui ont été jusqu'à maintenant mon lot quotidien. Ce qui changeait par rapport à ce qui avait été déjà fait dans la gestion d'une ville, c'était que l'on n'avait pas à se soucier de sa popularité : on n'était pas maire mais chef d'entreprise. Et même si ce soft pouvait paraître simple au début, il impliquait une réflexion sans relâche. Par exemple, comme dans la réalité, si l'on construisait n'importe quel bâtiment, on avais besoin de matériaux: eh oui, les murs ne poussent pas dans la terre ! Il fallait des entreprises pour construire cette production, et il fallait qu'elle nous appartienne. Bien sûr, l'empire A4 en fournissait au début de chaque partie pour démarrer un peu plus vite. Dès le début du jeu, on était un peu surpris, décontenancé : chaque clic d'icônes provoquait des pages et des pages de chiffres, c'était insensé, les gens n'y comprenaient rien. Mais on sentait qu'il y avait matière à... Au bout de quelques heures de jeu, on s'apercevait qu'il n'y avait que quelques paramètres très spécifiques à gérer dans quelques grands domaines, et les bilans n'étaient pas catastrophiques. Ces grands domaines étaient ceux des transports, du bâtiment, de la banque, de la Bourse. Effectivement, on se rendait compte qu'il fallait procéder par ordre de priorités : rentabiliser les entreprises déficitaires et boursicoter tout le temps. Là, il y avait moyen de se faire de l'argent facile et non imposable. Dans ma jeunesse, j'ai toujours été scandalisé par cet état de fait, que les bénéfices de la Bourse ne soient pas imposés ; et une fois que j'ai eu les rênes en main, j'ai mis mes idéaux dans ma poche, tu vois. Dans le jeu, il n'y avait pas de place pour la politique, ou si peu. Il était évident que les rapports entre le pouvoir et les gros indutriels étaient étroits, alors, par souci de réalisme, l'entrepreneur pouvait financer un parti politique. Il y avait énormément d'événements comme celui-ci. Ces derniers pouvaient être positifs ou gênants. Certains événements en entraînaient d'autres, et pour résoudre des situations délicates, il fallait absolument faire un choix rapide en tentant des trucs un peu risqués. Le plaisir de découvrir ces événements

REMARQUES

Note à l'intention des optimistes : ce test est rempli d'excentricités dont la principale est que l'on gagne une place de président directeur général d'Infogrames si on gagne au concours. Psst... c'était une blague.



Voici le plan de la première région. La ville est à peu près "équilibrée". Vous aurez simplement à vendre quelques constructions non rentables. Et à faire toujours plus de monnaie bien sûr.
1 : Ces terrains verts sont les terres des petits propriétaires terriens qui possèdent les petites fermes que l'on peut distinguer.
2 : Pour que cette banlieue devienne rentable, il faudra développer tous les alentours.
3 : De cette montagne, il sera possible de faire une pente de ski. Mais gare aux hivers sans neige !
4 : Un pont aérien comme celui-là coûte particulièrement cher.
5 : Voilà la fameuse matière qui vous permettra de construire des bâtiments en tout genre.
6 : Une des gares de la ville. Celle-ci est particulièrement bien placée, car il y a énormément de place pour entreposer de la matière.
7 : Le stade renforcera votre groupe et pourra vous permettrede faire gagner votre pays s'il est sélectionné pour les J.O.

ns l'immobilier, boursicoter, faire des OPA.

était si grand, que lorsque j'ai rédigé mon article à l'époque, j'ai volontairement omis de trop en dire. J'ai juste dit qu'il pouvait s'y passer des choses très spécifiques qui renforçaient vraiment l'ambiance du jeu : ils se produisaient selon les différents investissements que l'on avait faits, les différentes constructions que l'on avait faites, ou bien ils se produisaient par pur hasard, à cause de la conjoncture. J'avais parlé du kidnapping de l'école, des attentats dans les aéroports, des grèves, de l'expo. au musée, des nouveaux sodas, du nouveau carburant et de l'opération mains propres. Au total, c'était 150 événements qui pouvaient se produire. Quand un de ceux-ci se produisait, le réalisme était à tel point poussé qu'une couverture de journal apparaissait. Ces journaux étaient les partenaires d'Infogrames dans cette aventure : il y avait les Échos et le Progrès dans la presse écrite, et France-Infos pour la radio. Cette dernière n'était pas présente dans le jeu, mais grâce à elle, Infogrames avait pu réaliser une introduction du jeu comme on n'en avait jamais vu jusque-là ; on lançait le soft et on avait dans les esgourdes un flash spécial France-Infos annonçant la disparition de Barnes. Les premières décisions à prendre devaient permettre de bien faire fonctionner la ville. Il fallait réorganiser correctement tout le réseau de trains afin d'optimiser la vitesse de construction des futurs bâtiments, car les trains apportaient la matière première de construction. Pour aller plus vite, il fallait régler les horaires de ces trains. Le jeu était tellement complet, que l'on pouvait choisir entre une quarantaine de wagons ou locomotives différents selon les besoins. Il fallait choisir judicieusement le train selon sa rapidité et sa puissance, paramètres permettant de monter les montagnes. Ils pouvaient être électriques ou à vapeur. Le TGV Atlantique était là aussi. Une fois que le réseau de chemins de fer était réorganisé, il fallait que le groupe soit le plus productif possible, par conséquent ne plus avoir de secteurs d'activité déficitaires. Pour la suite, on tentait des coups qui garantissaient pas mal d'argent frais, on jouait à la Bourse pour faire du court terme. Quand on avait bien gagné, on pouvait envisager de passer aux choses sérieuses : le concours, p'tit gars."

- "Comment ça marchait ?"
- "C'était fort simple. J'ai passé des jours et des nuits à tester ce soft, oubliant de dormir, attendant de tomber. J'y ai acquis une certaine expérience, des dents de requin me poussaient. Deux solutions étaient possibles pour y participer : par modem, on téléchargeait son fichier de sauvegarde, et si on était vraiment bon, on pouvait participer à la finale mondiale. Sinon, il était possible d'envoyer son résultat par téléphone. On téléphonait à un certain numéro, et le programme déclenchait alors une combinaison de sons qui étaient reçus par une grosse machine chargée de trier les bons et les mauvais."
- "Et si les mecs allaient bidouiller les fichiers de sauvegarde ?"
- "L'ordinateur le repérait tout de suite. Pas de magouille avec ce soft. J'étais sûr que j'allais gagner de toute façon. Dès que j'eus écrasé mon dernier adversaire, j'entrais en fonction pour 24 heures chez Infogrames. J'ai pas chômé cette journée-là, mais je fus assez content du résultat. Infogrames m'appartenait. J'ai fait les choses exactement comme dans le jeu, ce fut d'une simplicité enfantine. Néanmoins, ce ne fut qu'une distraction pour moi, car une semaine après, je prenais mes fonctions à A4. Et cela a duré jusqu'à maintenant..."
- "En effet, Léo..., jusqu'à maintenant", lui dis-je prenant un ton ferme.

Il lève les yeux vers moi, un peu décontenancé par l'assurance qu'il y a dans ma voix.

- "Que voulez-vous dire, jeune homme ?"
- "Tout ce que vous avez m'appartient maintenant. J'ai noyauté toute votre organisation, signé des contrats avec les chefs de vos entreprises, fait des OPA sans que vous ne vous en rendiez compte. Vous êtes fini."

Il baissa la tête, acceptant avec résignation cette nouvelle, car il savait que dans ce genre de discussion, on ne bluffe pas.

- "Puis-je faire une dernière chose dans ce bureau ?"

Je le lui autorisais. Il alluma son ordinateur et commenca à jouer de longues heures durant à A4 Networks. Drôle de bonhomme, quand même !

EDITEUR : Infogrames (16) 72 65 50 00 • **NOTICE** : VF
NOMBRE DE JOUEUR : 1

A4 est le jeu de gestion le mieux réalisé et le plus complexe qu'il m'ait été donné de voir. Un jeu où l'on a du mal à séparer fiction et réalité.

tips

- LAISSEZ DE LA PLACE DERRIERE VOS GARES POUR STOCKER DE LA MATIERE.
- N'HÉSITEZ PAS À BOURSICOTER : PAS D'IMPOTS !
- CONSTRUISEZ, C'EST DU LONG TERME, C'EST BON.

INTERET 94

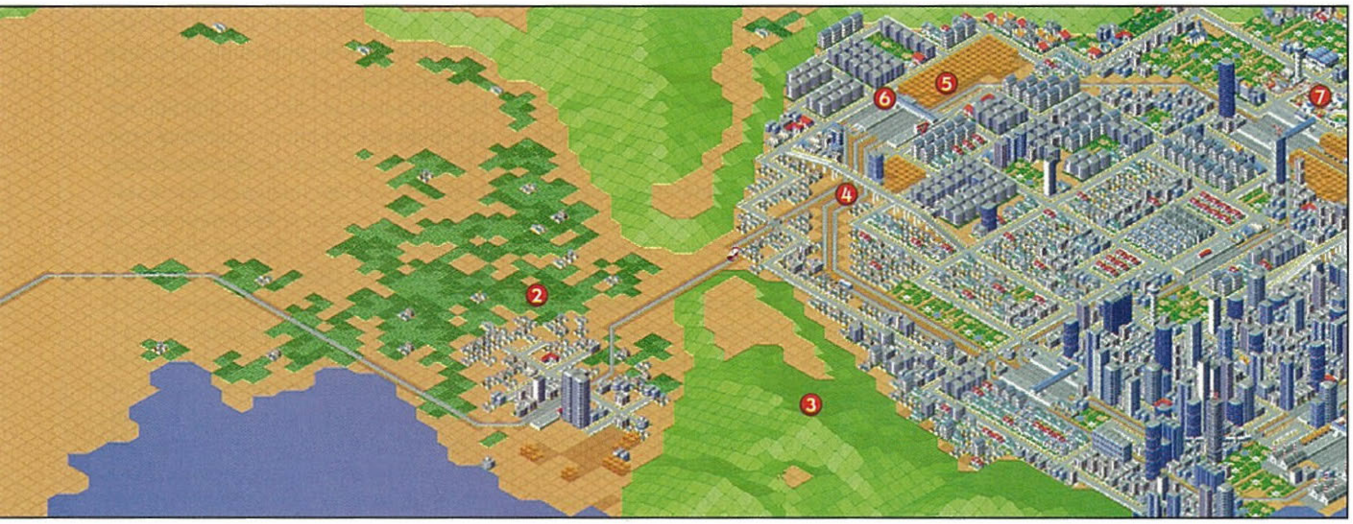
+
Graphiquement très clair.
Le réalisme poussé à l'extrême.
La durée de vie de chaque partie.

−
Déroutant pour ceux qui n'auraient pas envie de réfléchir plus de cinq minutes.

TECHNIQUE 82

VRAI FAUX

Ce test est aussi la base d'un concours dont le prix pour le vainqueur est de remplacer Léo de Urlevan dans sa vie pendant une semaine, profiter de sa caravane à La Bourboule, de son studio situé dans la Zone Industrielle de Melun-Sud, de son aquarium rempli de poissons rouge et de sa femme Jeanine, ex-miss Boudin-Blanc à la grande foire à la brocante et au cochon de Bécon-Les-Bruyères en janvier 1973.
Il vous suffit pour jouer de compter combien il y a de fois la lettre "n", la lettre "s", la lettre "i", les lettres "p" et "o" associés dans le texte du test, ainsi que de compter la distance, à 8,5 mm près, qu'aurait fait le texte si il avait été écrit en une seule et unique ligne.
VRAI
Envoyez vos réponses à: Joystick, CONCOURS LÉO Adresse habituelle.




Voici les deux conspirateurs qui veulent faire tant de mal à chaque Américain.



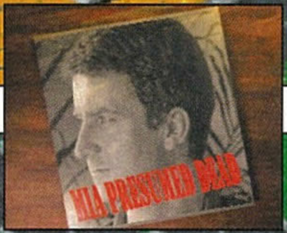
Jungle Strike

PC, PC CD-Rom

La lutte finale ?

Suite de Desert Strike, ce soft vous placera, comme dans le premier volet, aux commandes d'un hélicoptère. Si le moteur et l'interface de l'engin n'ont pas changé, les missions sont en revanche beaucoup plus complexes et intéressantes.


C'est dans ces stations-service que seront récupérés les bidons d'essence.



Vous voilà mort.

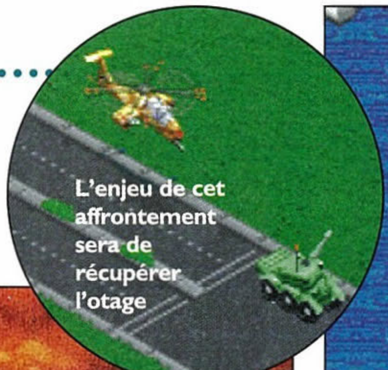

Vous devrez faire preuve de tact dans cette maison, car il y a un agent secret à libérer.

Léo de Urlevan

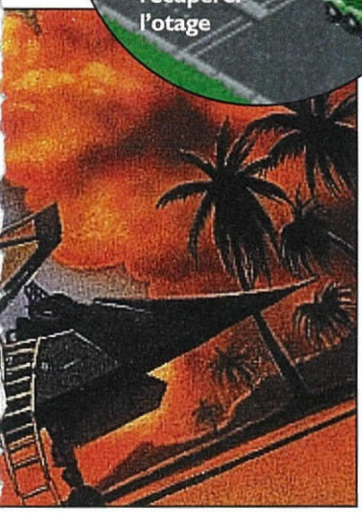
Les États-Unis traversent leur crise la plus grave depuis la guerre de Sécession : un producteur de cocaïne et le fils du général Kilbaba (j'invente rien) se sont associés avec des terroristes pour mettre l'Amérique à feu et à sang. N'écoutant que votre patriotisme - américain d'accord, mais mettez-vous dans la peau du personnage que diable !- vous pilotez un hélicoptère dans le but d'annihiler les parasites de votre beau pays pour redonner au cheeseburger sa dimension mondiale. Chaque mission se décompose en plusieurs phases. Dans la première, par exemple, vous devrez successivement protéger les monuments connus, détruire les QG terroristes, et par la même occasion libérer des otages, détruire des voitures piégées qui foncent toute voile dehors sur des ambassades, etc. La finalité de la chose est de sauver la vie du président des États-unis. Rien que ça. Ceux qui ont connu Desert Strike s'apercevront que les missions sont beaucoup plus précises ici. En effet, à titre de comparaison, le début de D.S. consistait à faire sauter deux radars. Une promenade de santé en quelque sorte ! Bien entendu, il y avait quand même énormément d'ennemis qui vous barraient la route, mais en vous démerdant bien, tout n'était qu'une question de minutes. Dans le cas présent, cette première mission se terminera en une demi-heure, en étant rapide, sans que cela soit très difficile. Votre problème principal réside dans le fait que vous ayez trois paramètres à gérer sans arrêt : le fuel tout d'abord qui s'épuise proportionnellement à la vitesse du débit de paroles de Casque Noir quand il est à la maquette. Vous pouvez recharger vos réserves dans les stations à essence à l'aide d'un treuil qui descend automatiquement pour récupérer le précieux carburant. La carte vous permettra de localiser les endroits où se trouvent les stations. Le blindage peut aussi se régénérer de temps à autre. Bien que ces unités soient rares, on les trouve en faisant exploser un camion ennemi. Ce n'est pas très important, car en se démerdant bien, en ne jouant pas les kamikazes, on peut éviter énormément de tirs. Et bien entendu, un autre plein s'impose : les munitions. Ah ben, sinon ça serait pas drôle. Et pour que tout le monde s'esclaffe, il y a trois types de munitions : balles, bombes ou missiles.

Made in Maxpécas

Vous jouez dans une vue en 3D isométrique dont le graphisme, sans être révolutionnaire, est très clair. Bon, c'est sûr, on aurait préféré du S-VGA, car ça ressemble vraiment beaucoup trop à D.S., mais quelques améliorations sont à noter et pas des moindres. Sur la version CD, on trouve énormément de séquences en Full Motion Video qui ponctuent les différents chapitres, au nombre de huit. Ces séquences sont à mourir de rire, non pas parce qu'il y a de l'humour, mais parce que les acteurs sont les plus mauvais du monde. Tout droit sortis des pires séries B. Bon, c'est vrai que la légèreté du scénario ne justifiait pas la présence de Mark Hammil, mais quand même. Pour en



L'enjeu de cet affrontement sera de récupérer l'otage





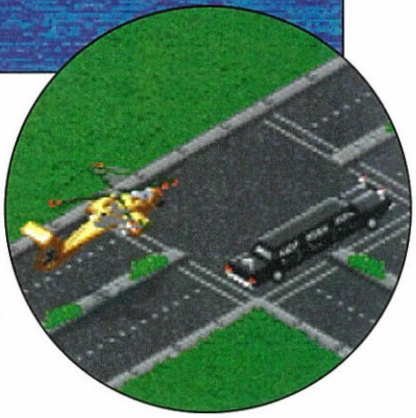
Vous ne garderez pas l'hélico très longtemps dans cette mission, le troquant contre un aéroglisseur.



Votre hélicoptère est équipé d'une puissance de feu dévastatrice.



Pour détruire ce sous-marin, la bonne solution est de canarder à distance.



Le but ultime de cette mission est de protéger le cortège présidentiel : une épreuve qui vous demandera la plus grande maîtrise de l'appareil et beaucoup d'anticipation.

revenir au jeu proprement dit, ce n'est pas une partie de plaisir que d'arriver à ses fins, car même si on commence à s'habituer à la ville de Washington pendant la première partie, ça change du tout au tout pour la suite. Ce ne seront pas les mêmes ennemis qui vous attaqueront : si vous saviez auparavant combien de coups de canons tirer pour vous débarrasser d'un HARV (véhicule blindé à forte puissance de feu), au niveau suivant c'est à des sous-marins nucléaires auxquels vous devrez vous opposer. Vous croyiez vous être familiarisé avec la conduite de l'hélico... pas de chance, on vous demandera de piloter un aéroglisseur ! Le scénario évoluera au fur et à mesure de vos exploits, et il ne sera pas rare que vous ayez à récupérer des otages qui vous fourniront des renseignements susceptibles de simplifier votre tâche. Des mots de passe vous y aideront également ; heureusement, car il n'y a pas de sauvegardes.

Conformisme et vieilles ficelles

Ce soft n'est pas vraiment une révolution technique, d'autant plus que la qualité des vidéos est assez moyenne. Néanmoins, sans que l'on sache vraiment pourquoi, on s'aperçoit que l'on prend vraiment du plaisir à y jouer. Cela doit être dû à la simplicité des actions (déplacements, tirs) et à la maniabilité de l'appareil, assez rares quand on a affaire à un jeu dont les actions sont si précises. Dommage que le scénario ne soit pas à la hauteur de la réalisation générale, car on aurait vraiment pu avoir un produit excellent. L'autre défaut majeur concerne l'ambiance sonore, particulièrement catastrophique.

EDITEUR : Gremlin Interactive • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts • TEL : (1) 72 17 07 83 • NOTICE : français, 1 joueur, config mini : 386 à 33 MHz.

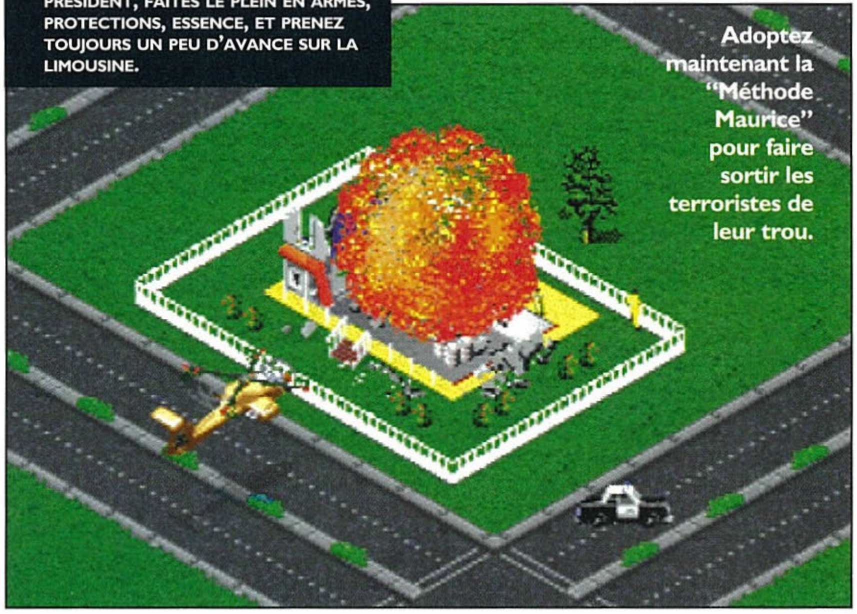
Un soft très plaisant, qui pourra vous détendre sans que vous ayez à lire une documentation complexe avant de pouvoir jouer, car la grande force de ce jeu est sa convivialité.

tips

- BOUGEZ SANS ARRET, LES CANONS ENNEMIS NE POURRONT PAS SE MOUVOIR AUSSI VITE QUE VOUS ET VOUS NE SUBIREZ PAS DE DOMMAGES.
- QUAND VOUS AUREZ À DÉTRUIRE LES VOITURES PIÉGÉES, UTILISEZ VOS MISSILES POUR LES DÉTRUIRE À COUP SUR, AVANT QU'ELLES NE DÉTRUISENT LES AMBASSADES.
- POUR ESCORTER LA VOITURE DU PRÉSIDENT, FAITES LE PLEIN EN ARMES, PROTECTIONS, ESSENCE, ET PRENEZ TOUJOURS UN PEU D'AVANCE SUR LA LIMOUSINE.



Ah, le moment tant attendu : celui où on vous donne le code secret du deuxième niveau !



Adoptez maintenant la "Méthode Maurice" pour faire sortir les terroristes de leur trou.

INTERET 80

+
- Le nombre d'ennemis
- Les types de missions variés permettent de ne jamais s'ennuyer
- La jouabilité

−
- Graphisme pauvre
- Musiques et sons pourries

TECHNIQUE 65

GUIDE

JEUX...

DESCENT

PC

Modification du fichier de sauvegarde du jeu. Note importante: il faut absolument, après avoir créé un pilote dans le jeu, avoir passé au moins un stage (le tout premier est très facile) et, en quittant le jeu, accepté de faire une sauvegarde. Éditer le fichier <nom_de_sauvegarde>.PLR. Tous les offsets sont donnés en hexadécimal.
Offset 50 : Mettre FF pour avoir le maximum de puissance.
Offset 54 : Mettre FF pour avoir le maximum en bouclier.
Offset 56 : Nombre de vies + 1. Répéter cette valeur à l'offset 57.
Exemple: Pour avoir 6 vies, rentrer à l'offset 56 la valeur 0707.
Offset 5C : Rentrer FFFF pour avoir toutes les armes.
De l'offset 5E à 71: Ces dix groupes de 2 octets représentent le nombre de munitions pour les armes différentes.
Offset B1 : Modifie le numéro du stade où l'on joue.
Offset BE : Modifie le numéro du monde où l'on joue.

Froggy

PREMIER MANAGER 3

PC

AMIGA

Voici quelques astuces valables sur les deux machines. N'achetez pas de joueurs sur le marché des transferts (sauf ceux qui sont en fin de contrat), car ils sont trop chers. Allez plutôt au "télé one" et consultez les équipes adverses. Optez pour les équipes de division supérieure à la vôtre et cherchez systématiquement à acheter tous les joueurs sans contrat (et seulement ceux-là). Lorsque vous les achetez, proposez toujours une année de contrat, même s'ils refusent une seule année. Ainsi, vous aurez eu de plus ou moins bons joueurs pour une bouchée de pain, que vous pourrez conserver ou vendre au bout de quatre semaines, et ce en réalisant de belles plus-values. De plus, quand vous vendez un joueur qui n'a pas de contrat, négociez-en d'abord un d'un an et vendez-le. Vous empocherez une belle somme.

Miguel Goncalvez

CIVILIZATION

MAC

PC

Les colons sont des feignants, c'est bien connu, mais vous pouvez activer leur travail facilement. Amenez par exemple un colon pour creuser une mine (ou une autre activité qui prend plusieurs tours, comme irriguer) en laissant une autre unité active (par exemple, une milice ou autre) à proximité. Appuyez sur "M" quand le colon s'active et il commence son boulot. Ensuite, la milice s'active à son tour, resélectionnez alors le colon et recommencez la même opération. Au bout de quelques répétitions, la mine est ainsi construite en un seul tour...

Malloc

POWER DRIVE

PC

Voici un super patch d'enfer permettant d'obtenir des voitures gratuites. Avec PCTOOLS, éditez PDRIVE.EXE au secteur relatif 83 et modifiez les chaînes de caractères suivantes:
Déplacement 88: remplacez la chaîne 32 35 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 97: remplacez la chaîne 32 37 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 106: remplacez la chaîne 33 34 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 115: remplacez la chaîne 33 38 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 124: remplacez la chaîne 36 32 30 30 30 par 30 30 30 30 30
Déplacement 133: remplacez la chaîne 36 35 30 30 30 par 30 30 30 30 30

Winston

QUARANTINE

PC

Voici tous les codes:
1) OMNICORP IS ALL KNOWING
2) KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
3) THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
4) HAVE YOU MAD YOUR HYDERGINE TODAY
5) KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT
Et voici quelques conseils :
- Augmenter toujours le niveau des «UZI».
- Aller souvent dans les garages.
- Prendre le PUNISHER au niveau 1 comme arme de base, au niveau 2 le MR MULCH, et aux 3, 4 et 5, le BANSHEE.
- Regarder souvent la carte.
- Prendre toujours la meilleure armure.
- Au niveau 2, acheter de toute urgence la batterie NI-CAD (90 secondes, c'est idéal pour couper à travers la forêt).

Régis Delabesse

Voici les codes de la version européenne :
Code1 (Park): 98645782
Code2 (All-Keuro): 89962253
Code3 (Project Area): 54185654
Code4 (Harbour): 92146425
Code5 (Exit): 33289642

Darktrooper

RISE OF THE TRIAD

PC

Je vous délivre deux codes et l'entrée du premier niveau secret pour Rise of the Triad. Dans ce fantastique jeu, il y a un "cheat mode" qu'on active en tapant DIPSTICK durant le jeu. À partir de là :
- GREEN: vous fait revenir au début du niveau sans perdre de vie.
Vous pouvez ainsi augmenter à loisir votre capital vie en récupérant les items.
- SPHERE: mode «HUD». Les coordonnées de votre personnage sont affichées et vous aident à ne pas perdre le nord dans un dédale labyrinthique. Maintenant, rien ne vous empêche d'essayer de trouver d'autres codes; Il parait qu'il y en a une pléthore...
L'entrée du niveau secret de l'épisode 1 (shareware) est au niveau 3 (E1 A3). Dans la dernière salle de ce niveau, placez-vous face à la sortie. Reculez jusqu'au mur derrière vous, et faites un quart de tour sur la gauche. Longez le mur jusqu'à ce que vous marchiez sur une dalle qui actionne un mécanisme (il faudra sûrement déblayer le chemin en faisant exploser un baril "cadeau"). Un passage s'ouvre à droite du mur où se trouve la sortie. Empruntez-le et gare aux lames tournantes...

Nnay

DR RIPTIDE

PC

Patch pour avoir les vies infinies. Recherchez la chaîne: 00 FE 0E AA 2A et remplacez-la par 90 90 90 90 90.

Popeye

CRACK !

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

DIMOS QUEST

CD-I

Pour accéder aux différents niveaux:
2: SAGAJUZA 3: KEKEREKE 4: JEBYGIZA
5: JYNESOXO 6: QILIWIGE 7: KAXUJADE
8: LINEKARA 9: MABUPUSE 10: GAJOHITI
11: DEGUNAMI 12: CINIPEHE 13: TIQEXYPE
14: TUMOFYLU 15: SIKAHYCE 16: LITIGANO
17: ZIPITYHU 18: KIBASYTE 19: WOPOBEJO 20: CUKYQIGE
21: HIJITIHY 22: KAXEDIJY 23: BUNITUHE 24: KIGISAKO
25: HIFEBELY 26: TEGANOFI 27: TIKYMAZE 26: LEGEFEBI
29: LYTUBENA 30: POKOKEWO 31: CAJEPETE 32: FYRYHIGY
33: WEDUROCE 34: GUMAJECI 35: HYDUPIFU 36: TYFOHYKI
37: GELETINY 38: BAGEHENE 39: MIHENOKU 40: CYKOLEGA
41: MYNYKIRY 42: MEBUPISE 43: LIJEMOKA 44: DEGYBYZI
45: BEGIHILO 46: CEVICANO 47: MITEBENE 48: PEKEPECI
49: MYJUTIPU 50: CYHILEKE 51: BIGEFAJU

Cyrille Mathieu

DISCWORLD

PC

Un coup de pouce ? Un coup de pouce ! À la demande générale, voici quelques conseils pour un bon début. Bagage aime ronfler ? Un coup de balai devrait le réveiller ! L'archi-chancelier vous demande un livre, et M. le bibliothécaire n'est pas prêteur ? Donnez-lui une banane !

Darktrooper

BIO MENACE

PC

Pour obtenir un champ de force, faire : Gauche-Droite six ou sept fois puis Sauter pour voir apparaître le bouclier. Pour devenir invisible : Haut pendant deux secondes et Bas. Si le coup clignote, vous avez réussi la manip.

Quentin Morlais

HISTORY LINE 14-18

PC

Pour ne pas avoir de problème d'énergie, éditez votre sauvegarde au secteur 69, offset 80, et placez-y 0BB8.

David Papeleux

PANZER GENERAL

PC

Voici la modification à effectuer pour pouvoir terminer une campagne dans les temps, et victorieusement bien sûr (si possible) grâce à 65 535 points d'honneur. Commencez une partie et sauvegardez dès le début. Éditez votre sauvegarde GAME.SV* (dans le répertoire SAVES). Allez au déplacement 00007A20 et remplacez les octets 4 et 5 par FFFF. Sauvez et lancez le jeu !

Biggles

SAMOURAI SHODOWN

3DO

Pour jouer contre l'ordinateur avec le même perso, mais en couleur identique, commencer une partie avec le premier joueur.
- Durant le premier match, appuyer sur le start du second pad et prendre le personnage qu'avait l'ordinateur.
- Tuer le premier joueur et continuer avec le second.
- Lorsque commence le match, reprendre le premier joueur et reprendre le personnage qu'avait l'ordinateur.
- Tuer le second joueur et continuer avec le premier. Voilà, l'ordinateur et vous-même avez les mêmes couleurs !

Laurent Pontet

ALIEN LEGACY

PC

Quoi ? Malgré la soluce passée dans le n° 58 de Joystick, vous avez des blèmes, nooon ??? Bon, alors voilà un merveilleux patch : sauvez votre partie dans le premier slot et retournez au DOS. Allez dans le répertoire SAVE et tapez ensuite :

```
DEBUG
L
e 2498 FF FF 00 00
E 249C FF FF 00 00
E 24A0 FF FF 00 00
E 2758 FF FF 00 00
E AD94 7F 98 98
E AFD8 7F 96 98
E BOFA 7F 96 98
E 275C FF FF 00 00
E 2760 FF FF 00 00
E 2764 FF FF 00 00
E 2768 FF FF 00 00
E 276C FF FF 00 00
W
Q
```

Darktrooper

COLONIZATION

PC

Pour pouvoir jouer avec tous les pays et avoir le maximum de points en se retirant : au moment où l'on choisit le pays, cliquez juste en dessous de l'ESPAGNE: "SPRING". Maintenant, vous pouvez jouer avec tous les pays, et quand vous vous retirerez, vous aurez un maximum de points !

Thomas Do Quang Son

Pour avoir la barre d'outils, "tricher" au menu au lieu de colonizopédie : entrez dans le répertoire de colonization et éditez le fichier MENU.TXT (rien ne se fait en hexadécimal). Recherchez "PEDIA", puis sélectionnez tout ce qui est compris entre "pedia" et "totalit", y compris ceux-ci. Supprimez et ensuite enregistrez. Redémarrez le jeu normalement.

Begs

GUIDE

MAGIC CARPET

Pour faire fonctionner les astuces suivantes, laissez votre tapis arrêté et tapez sur la touche "i". Ensuite, entrez RATY et faites "enter". Maintenant, les manips suivantes donnent :
- ALT + F1: pour avoir tous les sorts.
- ALT + F2: vous avez toute la mana.
- ALT + F3: vous détruisez tous les joueurs.
- ALT + F4: idem avec tous les forts.
- ALT + F5: idem avec tous les ballons.
- ALT + F6: reprenez de l'énergie.
- ALT + F7: tue tout le monde

Popeye

REBEL ASSAULT

- Dans le chapitre III, l'attaque de Hoth niveau 7, il faut prendre le chemin suivant : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche et Gauche pour sortir du labyrinthe.
- Niveau 9, les storms troopers. Utilisez la souris (plus précise), bouton droit pour se déplacer droite gauche, bouton droit pour tirer. Le chemin à prendre est : gauche, droite.

Géry Tang Seng

DARK FORCES

Voici une liste de "cheat codes" pour ce jeu. En cours de mission, taper :
- LASKIL (LQSKIL) sur clavier français pour passer à la mission suivante.
- LAPOSTAL (LQPOSTQL) pour avoir toutes les armes et le plein de munitions.
- LAREDLITE (LQREDLITE) pour figer les ennemis.

Pierre Gaudin

DOOM 2

Pour jouer une musique spécifique à tout moment du jeu :
IDMUS + 00 pour INTRO

01 RUNNING
25 ADRIAN
14 DDTBULST2
03 CONTDOWN
04 BETWEEN
05 DOOM
06 THEDARK
07 SHAWN
08 DDTBLUST
09 INCITY
10 DEAD
11 STALKS2
12 THEDARK2

13 DOOM2
02 STALKS
26 MESSAGE2
15 RUNNING2
16 DEAD2
17 STALKS3
18 ROMERO
19 SHAWN2
20 MESSAGE
21 COUNTDOWN2
22 DDTBLUST3
23 AMPIE
24 THEDARK3

27 ROMERO2
28 TENSE
29 SHAWN3
30 OPENING
31 EVIL
32 ULTIMA
33 READ_ME
34 DOMM2TITLE
35 DOOM2INTRO

Quentin Morlaix

HOCUS POCUS

Tapez pendant le jeu:
- FEELGOOD pour avoir la santé au maximum.
- BLAKE pour avoir les deux clés.
- BANANA pour avoir les tirs lasers (version commerciale).
- QUARK pour avoir un tir rapide (version commerciale).

Alex zak

XARGON

Voici les valeurs pour tricher dans Xargon, avec Game Wizard :
Énergie infinie: Adresse 1000:08D6 valeur 5
Émeraudes inf: Adresse 2000:C748 valeur 99
Je pense que ça vous aidera un peu, même si le jeu est facile !

Marc de La Cruz

LITTLE BIG ADVENTURE

Voici un patch pour avoir le maximum de vies (trèfles) :
Éditez votre sauvegarde S***.LBA au secteur relatif 0000. Les premiers octets correspondent à votre nom de sauvegarde en hexadécimal. Notez le déplacement de la dernière lettre du nom et ajoutez 266 pour trouver le déplacement correspondant au nombre de boîtes de trèfles. Mettez-y la valeur de votre choix de 01 à FF.
Exemple: Si votre sauvegarde s'appelle "JF", vous aurez comme dernière lettre "F" (46 en hexa) au déplacement 03. Effectuez 266+3=269 et mettez par exemple FF au déplacement 269. Vous aurez alors 255 boîtes de trèfles.
- De même, ajoutez 457 pour trouver le déplacement qui correspond au nombre de trèfles et mettez une valeur de 01 à FF mais ne dépassez pas le nombre de boîtes.
- Pour avoir tous les objets : votre nom de sauvegarde est suivi de 00FF. Les objets que vous possédez dans votre inventaire correspondent aux 26 déplacements qui suivent 00FF . Remplacez ceux que vous souhaitez par 01. Les quatre premiers forment la première colonne de votre inventaire, les quatre suivants, la seconde et ainsi de suite pour les sept colonnes. Voici la liste des objets :

Colonne 1	Colonne 2	Colonne 3
Holomap	Tunique	Carte magnétique
Balle magique	Livre de Bù	Carte bleue
Sabre magique	Médaillon de Sendell	Carte d'identité
Trompe de Gaulé	Flacon d'eau claire	Laisser-passer

Colonne 4	Colonne 5	Colonne 6
Protopack	Drapeau pirate	Clef ancestrale
Snowboard	Flûte magique	Flacon de sirop
Méca-pingouin	Guitare de l'espace	Flacon vide
Carburant	Sèche-cheveux	Ticket de Ferry

Colonne 7
Digicode
Cafetière
Liste de bonus

François Eloundou

MASTER OF MAGIC

Pour obtenir une "super ville", rechercher à l'aide de PCSHELL le nom de votre ville dans le fichier de sauvegarde. Puis remplacer la série de FF par 01.

David Papeleux

MYSTIC TOWERS

Pour activer les cheats, tapez BALDRIC pendant un niveau, puis sur:
- Shift gauche - R + <numéro du niveau de 01 à 45>: Y aller directos.
- Shift gauche- H : Avoir la santé au max.
- Shift gauche- K : Avoir toutes les clés sauf une ... Devinez laquelle.
- Shift gauche- W : Avoir toutes les armes.
- Shift gauche- C : Avoir 10 pièces.

Alex Zak

ONE MUST FALL

PC

Ce patch marche pour la version shareware (et sûrement aussi pour la commerciale) en mode tournoi. Sous DOS, éditez la sauvegarde NOMDUJOUEUR.CHR. Allez à l'offset 40 (28 en hexa) et mettez 00 00 00. Lancez OMF, et hop ! vous êtes riches.

Benoît Hubert

ALIEN BREED

PC

C'est Julien le cheater dingue, j'ai douze ans et toutes mes dents. Je vous apporte des astuces avec Game Wizard:
- Vies: 2000:3E17 - Munitions: 2000:3DFF - Clés: 2000:3DE8

Julien Thierry

WACKY WHEELS

PC

Pour pouvoir avoir le turbo pendant toutes les courses, tapez WW TURBO en lançant le jeu. Pendant la course, il suffira d'appuyer sur le frein et le bouton FIRE pour avoir le turbo. Idem pour sauter, en lançant WW JUMP et en appuyant sur l'accélérateur et le frein.

Olivier Leboutet

ALONE IN THE DARK II

PC

Pour avoir 32 000 points de vie; Quand vous êtes dans la maison, tout au début, ramasser le poison dans la cuisine (il y en a deux). Ensuite, fabriquez le "vin empoisonné" et buvez. Alors, maintenez la touche Enter enfoncée jusqu'à ce que le vin réapparaisse dans l'inventaire (votre énergie doit alors être à -1 000). Recommencez l'opération jusqu'à ce que votre énergie passe à environ +32 000. Ensuite, pour éviter d'être saoul, prenez le FRYING PAN et servez-vous en un.

Hugo Rondy

DUNE II

PC

Si par malchance, une unité ennemie vient à attaquer un de vos launchers alors que vous n'avez aucune unité d'un autre type aux alentours pour la défendre, changez la vitesse en SLOWEST. Votre launcher sera alors capable de faire des tirs de une case, et ainsi de détruire l'ennemi en deux ou trois tirs bien placés. Dans 90 % des cas, vous n'aurez aucun problème à détruire le véhicule, et dans les 10 % qui restent, les missiles partiront une case à côté. Ce truc accroît également de 5 à10 % la précision des autres tirs de missiles (longue distance), Death Hand inclus.

Phong Le

LES ASTUCES DU PÈRE DANBOSS

DESCENT (PC CD-Rom)

Pour activer le cheat mode, tapez en 'QWERTY' le mot:
GABBAGABBAHEY
Maintenant, tapez les codes suivants ce que vous voulez activer.
Les armes de la mort: SCOURGE. Invulnérabilité: RACERX. Toutes les clés: MITZI. Recharger les boucliers: TWILIGHT. Passer au niveau suivant: FARMERJOE. Cloak: GUILE.

ARMORED FIST (PC CD-Rom)

Toutes ces recherches sont à faire sur le fichier 'FIST.DAT'.
Options: Emplacement: Chaîne à chercher ->Chaîne à remplacer
Bradley Tow infinis: Secteur 203, déplacement 120
FF8DAD00C685D60003->EB02AD00C685D60003
Bradley Hey infinis: Secteur 203, déplacement 205
FF8DAF00C685D80003->EB02AF00C685D80003
Bradley Ap infinis: Secteur 203, déplacement 274
FF8DB100C685DA0003->EB02B100C685DA0003
Bradley MG infinis: Secteur 203, déplacement 356
FF8DB300C685DC0003->EB02B300C685DC0003
T-80 Heat infinis: Secteur 206, déplacement 483
FF8DAE00C685DE0003->EB02AE00C685DE0003
T-80 Ap infinis: Secteur 207, déplacement 040
FF8DAC00C685DC0003->EB02AC00C685DC0003
T-80 Heat infinis: Secteur 207, déplacement 109
FF8DB000C685E00003->EB02B000C685E00003
T-80 Sam infinis: Secteur 207, déplacement 178
FF8DB400C685E40003->EB02B400C685E40003
T-80 Mg infinis: Secteur 207, déplacement 244
FF8DB200C685E20003->EB02B200C685E20003
BMP Hei infinis: Secteur 216, déplacement 144
FF8DAF00C685E20003->EB02AF00C685E20003
BMP Aa infinis: Secteur 216, déplacement 213
FF8DAD00C685E00003->EB02AD00C685E00003
BMP At-6 infinis: Secteur 216, déplacement 282
FF8DB100C685E40003->EB02B100C685E40003
BMP Mg infinis: Secteur 216, déplacement 372
FF8DB300C685E60003->EB02B300C685E60003

DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS (PC)

Pour ne plus perdre d'épices, recherchez dans le fichier 'DUNE.EXE', la chaîne 26294712C41E3484 et remplacez-la par EB024444C41E3484 au secteur 100, déplacement 262.

THEME PARK (PC CD-Rom)

Pour avoir 2147483647$, sur l'une de vos parties, dés que vous avez débutez une partie, enregistrez-la et éditez votre fichier de sauvegarde (NOMDUJOUEUR.G?), placez-vous au déplacement 10 du secteur 0 et:
Si vous jouez en mode facile, remplacez 400D 0300 par FFFFFF7F.
Si vous jouez en mode moyen, remplacez F049 0200 par FFFFFF7F.
Si vous jouez en mode difficile, remplacez A086 0100 par FFFFFF7F.
Si vous êtes en manque pendant une partie en cours, faites une copie de votre sauvegarde sur une disquette (au cas ou!), et tapez FFFFFF7F à partir du déplacement 10 du secteur 0.

POWER DRIVE (PC)

Toutes ces modifications sont à faire dans le fichier 'PDRIVE.EXE'.
Fric infini: Secteur 81 Déplacement 144
28008038307D0B83 -> B0008038307D0B83
Secteur 96 Déplacement 262
28008038307D0B83 -> B0008038307D0B83
Temps infini: Secteur 20 Déplacement 154
02CD80F90A7C2580 -> B10080F90A7C2580

BLACKTHORNE (PC)

Voici tous les mots de passe de ce jeu:

Intro : STRT	Practice : SJ5Z	Level 1 : DBQ7	Level 2 : FBWC
Level 3 : QP7R	Level 4 : WJTV	Level 5 : L8VJ	Level 6 : ZS9P
Level 7 : XJSN	Level 8 : CGDM	Level 9 : PBKT	Level 10 : GSG3
Level 11 : BMHS	Level 12 : Y4OJ	Level 13 : TNLQ	Level 14 : NRLF
Level 15 : MJXG	Level 16 : K3CH	Fin : FMWY	

WARCRAFT (PC CD-Rom)

Pour avoir plus de 8 millions d'or, éditez une de votre sauvegarde SAVE?.SAV, placez-vous au secteur 3, déplacement 8 et tapez : 7F
Pour avoir plus de 8 millions de Bois, éditez une de votre sauvegarde SAVE?.SAV, placez-vous au secteur 3, déplacement 28 et tapez : 7F

Les codes Action Replay du père Danboss

Tous ces codes sont à utiliser avec une Action Replay.
Les codes précédés d 'un :
'+' sont à utiliser en 'mode protégé'.
'*' sont à utiliser en mode rapide (Il suffit d'appuyer sur R quand vous êtes sur le code).
Le 'mode protégé' est l'une des nouvelles options de l'Action Replay 4.0 qui permet de bidouiller les logiciels qui tournent sous 'DOS4GW'.

BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE

BLUES0D300104 — Energie
BLUES06D9020X — Niveau

DUKE NUKEM II

NUKEM21A99040A — Energie infinie

JURASSIC PARK

*JP2D22790E00 — Energie
*JP2D1E8609FF — Munitions

SOCCER KID

+KID1B3F0B02 — Energie

LITTLE BIG ADVENTURE

+LBA1724FC32 — Energie
+LBA165DCE64 — Clés
+LBA165DCA14 — Magie

MADDOG

MADDOG18370C0C — Balles infinies

POWER DRIVE

PDRIVE0AAC0039 — Fric infini
*PDRIVE00BA0600 Temps infini

SOCCER KID

+KID1B3F0B02 — Energie

MYSTIC TOWERS

TOWERS19130000 — Monsters Nb
TOWERS190A0000 — Salle Nb
TOWERS190D0450 — Energie infinie
TOWERS190D0220 — Nourriture infinie
TOWERS190D0020 — Boisson infinie

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Ces logiciels sont distribués en version shareware

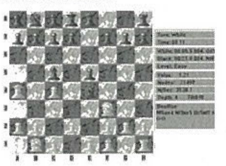
Téléchargez ces logiciels sur 3615 SPIDER

FI Loisirs

Quelque soit sont contenu une disquette ne coûte que 25F

JEUX DE REFLEXION

WIN CHESS ○
Un jeu d'échecs en 256 couleurs qui permet de jouer seul ou à deux.



ULTRIS ○
Mesurez vous à vos amis dans des parties de Tétris ou de Colums à deux joueurs.

CARTES ◐
GIM RUMMY et MANILLE deux jeux de cartes pour passer des heures sur son PC

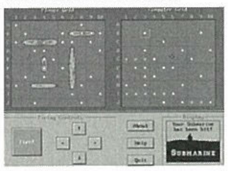
APOCALYPSE ○
Trente tableaux bourrés de pièges et un tout petit héros pour en venir à bout.

POKER ◐
Un jeu de Poker en français sous Windows avec une très bonne réalisation.

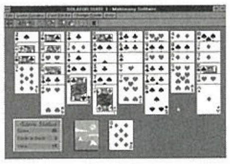
BOXED SPACE ○
Un jeu dans le style de Sokoban, il faut pousser les caisses jusqu'à leur place.

MVP BRIDGE ○
Si vous aimez le Bridge ou pour apprendre à jouer, voilà un très bon jeu .

BATTLESHIP ○
Revivez les heures passées à jouer à la bataille navale au lieu de suivre les cours.



SOLITOR ◐
Une compilation de 5 jeux de cartes solitaires qui fonctionnent sous Windows.



JEUX SOLEAU ○
Mice Move, Numelo et Sea Run, trois jeux de William Soleau, un maître du genre.

REFLECT CHESS ●
Un jeu dérivé des échecs où il faut détruire les pièces adverses au laser (2 joueurs).

MONOPOLY ◐
Retrouvez sur PC les joies du jeu le plus célèbre au monde, tout y est, superbe.

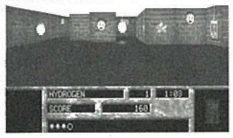
JEUX D'ACTION

DARK WOLF ◐
Un très bon jeu de plates-formes qui vous place dans la peau d'un magicien.

AIR STRIKE ◐
Abattez tous les avions ennemis avec votre DCA, une bonne animation sonore.

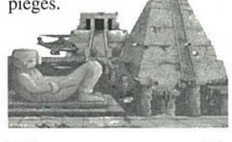
WOLFENSTEIN ◐
Le plus connu de tous les jeux en 3D, l'action à l'état pur dans un château nazi.

BREAK FREE ◐
Le premier casse-brique en 3D avec des décors qui ressemblent à Wolfenstein.



HÉRÉTIC ● (3 disquettes)
DOOM dans un château du Moyen Age envahi par des créatures diaboliques, génial

CHOPPER ◐
Le pilotage d'hélicoptère n'est pas facile, surtout si le ciel est plein de pièges.



QUADRA ●
Un superbe Shoot sous Windows avec des effets sonores complètement fous.

Wacky Wheels ● (2 disquettes)
Prenez le volant d'un kart dans cette course en 3D pleine de gags surprenants.

HOCUS POCUS ◐
Un superbe jeu de plates-formes avec un magicien qui affronte tous les dangers.

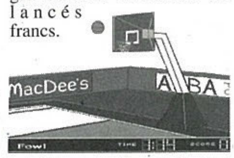
SKYROAD ◐
Neuf parcours en 3D qu'il faudra passer en pilotant un vaisseau à travers les pièges.

FORTRESS ●
Une bataille de Walker en 3D à deux joueurs sur le même écran, génial.

DUCK HUNT ◐
La chasse aux canards est ouverte. Avec votre fusil, faites un carnage, délirant.

BLAKE STONE ◐
Un excellent jeu en 3D dans le style de Wolfenstein. C'est presque aussi bien.

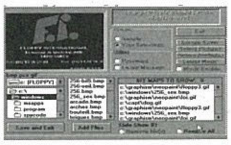
3 BALL BASKET ◐
Mesurez vous aux plus grands dans ce tournoi de lancés francs.



DESCENT ● (3 disquettes)
Un jeu en 3D comme Doom vous pilotez un vaisseau dans une ville envahie.

LOGICIELS UTILES ET PRATIQUES

IMAGE MASTER ○
A partir d'images GIF, BMP ou PCX, réalisez des Slide Show, des économiseurs...



AURORA 2.0 ○
Un éditeur de textes sous DOS qui permet l'affichage de plusieurs fenêtres.

ORCHIS ○
Générateur d'organigramme à interface graphique.

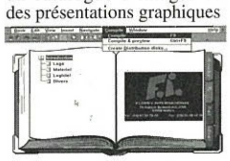
Dr FORUM ○
Réalisez des documents professionnels rapidement et en toute simplicité.

SAB DISK ○
Un logiciel de copie de disquettes très performant avec de nombreuses options.

MENU WIN ○
Adieu le gestionnaire de programmes de Windows grâce à ce génial utilitaire précurseur de Windows 95.

R.A.R. 1.53 ○
Un compacteur de fichiers à interface graphique et plus puissant que ARJ, grandiose.

Smart Book ○ (2 disquettes)
Un logiciel idéal pour faire un catalogue d'images ou des présentations graphiques



NOTE WORTHY ○
Un logiciel de composition musicale qui importe et exporte des fichiers MIDI.

FILE CAB ○
Un logiciel pour ranger vos applications Windows.

LOGICIELS POUR ADULTES

SIMUSEX ◐
Il faut donner du plaisir à une jeune fille grâce à des accessoires (avec carte sonore).



ANIM X ○ (2 disquettes)
Un lot de quatre animations X : Obsessed, Wildwest, Wildsex et Whores.

DREAM ○
Cinq animations au format DL : Dream 1, 2, 3, 5 et 6.

HELENA ○
Trois animations au format DL : Héléna 1, 3 et 4.

STRIP POKER ○
Deux jolies filles veulent faire une partie de poker mais elles n'ont pas d'argent à jouer.



MANGAS 17 ○
MANGAS 18 ○
MANGAS 19 ○

Les trois disquettes Mangas et les disquettes X Mania contiennent des photos X et érotiques au format GIF.

X MANIA 16 ○
X MANIA 17 ○
X MANIA 18 ○

○ Fonctionnent sur PC 286, 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 2 Mo de RAM minimum.

◐ Fonctionnent sur PC 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 3 Mo de RAM minimum.

● Fonctionnent sur PC 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 4 Mo de RAM minimum.

1 disquette = 25 francs
3 disquettes = 69 francs
6 disquettes = 129 francs
10 disquettes = 195 francs

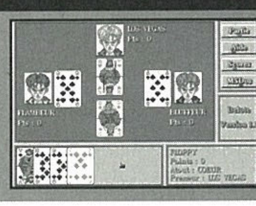
■ = 1 disquette
■■ = 2 disquettes
■■■ = 3 disquettes



Votre "CADEAU"

Si vous commandez 10 disquettes, vous recevrez en cadeau ce superbe jeu de Belote en français.

Jeu de Belote
Un superbe jeu de belote en français, vous devez affronter trois autres joueurs gérés par votre PC. Les graphismes sont très bien réalisés, vous y passerez des heures



VOS GARANTIES

1 - En cas de difficulté lors de l'utilisation de ces logiciels, vous bénéficiez d'une assistance gratuite en appelant le 83-90-28-00.

2 - En bénéficiant de cette offre, vous ne serez lié à aucun engagement, vous n'aurez aucune obligation d'achat ultérieure.

3 - Tous ces logiciels ont été testés par F.I. Ils sont tous de bonne qualité et ne contiennent aucun virus connu.

FLOPPY INTERNATIONAL
18 Avenue du Maréchal Juin
54000 NANCY
83 90 28 00

Bon de Commande

☐ **OUI** Je désire bénéficier de votre offre spéciale et je commande les disquettes suivantes.

Je commande _____ disquettes	F
☐ Je commande 10 disquettes donc je recevrai en cadeau le Jeu de Belote	GRATUIT
Participation aux frais d'envoi	+ 25 F
TOTAL À PAYER	F

NOM : ____________ Prénom : ____________

N° : ______ Rue : ____________

Code postal : ________ Ville : ____________

Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

☐ Carte de crédit — Nom : ____________ VISA
☐ Chèque — N°: ____ - ____ - ____ - ____
☐ Mandat — Date d'expiration : ____________

GUIDE

RÉPONSES MICRO

Pour commencer, quelques précisions par rapport au problème de Guillaume Main (Joy n° 58). Comme déjà expliqué, la mémoire XMS commence au-dessus du 1er Moctet de mémoire vive (spécifications Microsoft). Toutefois, dans certains cas de figure, on peut utiliser en plus de l'XMS, la plage mémoire située entre 640 Ko et 1 024 Ko (Upper Memory Area). C'est le cas, si votre BIOS dispose d'une option de relocation mémoire activée («memory remaping» dans le menu de SETUP de l'ordinateur). Par des moyens assez délicats, on peut effectivement atteindre l'équivalent de 7 367 Ko de mémoire XMS avec 8 Mo ram installés, comme nous le rappelle un de nos excellents lecteurs. Mais c'est au prix d'une baisse de performances de l'ordinateur, car il faut désactiver les mémoires-cache (shadow ram) dans le SETUP et «booter» avec un config.sys minimal ne comportant pas de gestionnaire EMM386 mais juste HIMEM.SYS, DOS = HIGH et le minimum vital en «BUFFERS» et «STACKS». Toujours dans le registre «jeux affamés de mémoire», n'oubliez pas la touche F8. Utilisée au démarrage de l'ordinateur, elle permet l'exécution ligne à ligne des instructions du config.sys et de l'autoexec.bat, ce qui facilite la mise au point des fichiers de démarrage ou peut éviter le recours à une disquette de boot (la touche F5 permet, elle, de démarrer sans charger aucun des fichiers de démarrage, le PC se retrouve alors en QWERTY).

Suite à vos conseils et en m'armant de la doc (limitée) Microsoft, j'ai essayé de fabriquer un CONFIG.SYS avec choix multiple en suivant à la lettre les indications Msoft. Là, problème ! Impossible de m'aiguiller sur les bons choix. Malgré l'utilisation des labels, de ON GOTO, etc. etc. Au démarrage l'ordinateur persiste à passer sur des lignes d'instructions où il n'a rien à faire. ¿ Qu'est ce que ça veut dire ? J'ai pourtant suivi scrupuleusement les exemples. Le HELP décrit-il toutes les instructions pour la gestion de menus multiples ? Est-ce encore un bug «made in Microsoft» ?
J. C. Durand

Oui, le HELP du DOS 6.2 couvre toutes les instructions utiles à votre tâche. Le non-fonctionnement n'est pas à porter à l'actif des bugs, mais plutôt d'un problème avec l'aiguillage sur les sous-menus si la syntaxe est vraiment correcte. Vérifiez que vous utilisez les mêmes noms de label dans le CONFIG et l'AUTOEXEC. Vérifiez qu'après l'exécution d'un bloc d'instructions conditionnelle dans l'AUTOEXEC, vous avez un GOTO menant à un label de FIN, placé comme dernière instruction du fichier pour éviter l'exécution des blocs suivant la partie qui vous intéresse. Contrôlez aussi la longueur de vos labels. Il ne doivent pas excéder 8 caractères. Le DOS ne prend en compte que ce nombre limité de caractères, même s'il ne se manifeste pas par un message d'erreur.

Il y a trois à quatre mois, j'ai voulu passer au degré supérieur en ce qui concerne le son, et grâce à l'avis de pubs et de copains, j'ai décidé de m'acheter la Gravis Ultrasound Max. Aussitôt reçue, aussitôt installée, mais gros problèmes à l'horizon. En effet, la carte fonctionne impeccablement lors-

Votre ordinateur pousse des hips de détresse ? La mémoire vive fait de l'amnésie ? Le port de communication est en plein éthylisme ? Le processeur se cogne tout le temps la tête au ventilateur ? Bref, votre copain favori est bien malade. Exposez-nous vos problèmes techniques en détail. Écrivez à : Joystick Réponses Micro, 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret CEDEX.

qu'elle est gérée en natif, en Roland, en Général Midi et aussi bien en Roland avec la Sound Blaster. Mon problème est donc qu'elle refuse d'émettre un seul son, voire elle plante l'ordinateur en émulation Sound Blaster toute seule. Quel est le problème ? Cela vient-il de la carte ? Du gestionnaire d'émulation SBOS (v.3.82) ? Par ailleurs, est-il possible de doubler ou multiplier par plus l'utilisation d'un slot ? En clair, peut-on brancher plusieurs cartes sur un slot ?
Bouba

«La carte fonctionne bien en Roland avec la Sound Blaster» signifie-t-il que vous avez deux cartes sonores simultanément dans votre PC ? Si c'est le cas, c'est probablement la cause du problème. Autrement, vos ennuis viennent très certainement d'une installation incorrecte, et pas du SBOS, ni de la carte elle-même. Pour vérifier ce dernier point, testez la carte avec les «diagnostics» du programme de Setup. Vérifiez que la chaîne d'environnement BLASTER correspond fidèlement à la chaîne ULTRASND. Beaucoup de jeux utilisent la chaîne BLASTER pour leur configuration sonore, mais le SBOS utilise ULTRASND. Si elles sont différentes, le jeu cherchera la carte son à un endroit alors que SBOS la verra ailleurs (c'est d'ailleurs pourquoi on ne peut avoir une carte Sound Blaster en même temps qu'une GUS). Vérifiez que vous utilisez des interruptions et adresses compatibles avec les applications Sound Blaster dans la configuration (une config standard SOUND BLASTER utilise l'IRQ 7 et l'adresse 220). Vérifiez aussi que le SBOS est bien exécuté avant l'application qui marche en mode Sound Blaster, sinon un jeu ne pourra pas détecter la carte sonore. Au point de vue électronique, rien ne s'oppose à doubler ou multiplier les slots (sur bus ISA ou PCI, le VLB ne pouvant supporter plus de trois cartes et les cartes mères ayant souvent ces trois connecteurs). Par contre, ces extensions de Bus commerciales sont rares et chères. En effet, il s'agit d'extensions externes (une extension de Bus interne poserait des problèmes de place) utilisées principalement dans le secteur électronique pour dépanner, mettre au point ou tester de nouvelles cartes sans avoir à ouvrir à chaque manipulation le boîtier du PC.

J'ai un petit problème... non, plus, un gros, enfin je ne sais pas. J'ai repéré l'erreur quand j'ai voulu enregistrer un fichier du disque dur vers le lecteur A :. L'ordinateur commence à effectuer l'opération correctement, puis fait une pause pour une raison que je ne connais pas et reprend la suite de son opération, pour s'arrêter encore une fois, et ainsi de suite. Suivant la taille du fichier à copier, il s'arrête plus ou moins de fois. Si le fichier est vraiment trop gros, alors il s'arrête une fois pour toutes, alors qu'un drôle de bruit provient du disque dur (tac tac). J'ai fais un DEFRAG et il me répond d'utiliser un réparateur de disque avant de lancer DEFRAG. Je lance le disk doctor de NORTON et effectivement, il me sort des erreurs sur le disque. Que dois-je faire ? Racheter un nouveau disque dur ? ou peut-on le réparer ? et d'où viennent ces erreurs ? Ce peut-il que cela vienne d'un mauvais branchement de la carte contrôleur ou de la carte elle-même ? On m'avait dit que le disque dur peut avoir des erreurs avec le temps, cela ne fait qu'un an que je possède mon micro alors qu'un copain qui a le sien depuis plus de trois ans n'a pas d'erreurs. De plus, à quoi sert le fichier DOS4GW.EXE que l'on peut trouver dans les jeux ? et peut-il poser des problèmes dans la configuration de ces derniers ?
Christophe Maruéjols

Normalement, vous ne devriez pas avoir à racheter un nouveau disque dur. Les symptômes décris prouvent que certains de vos fichiers ont été corrompus et qu'il y a effectivement des erreurs sur des données. Utilisez l'utilitaire d'analyse et réparation SCANDISK (tapez SCANDISK C : pour réparer l'unité C par exemple) fourni avec le DOS 6.2 pour remettre la situation en ordre. Les arrêts et ralentissements lors des copies viennent certainement du fait que le DOS insiste lors des copies. S'il n'arrive pas, réessayer de le lire plusieurs fois, jusqu'à ce qu'il abandonne ou se bloque, ou parfois réussisse à lire correctement la partie concernée. L'apparition d'erreurs sur un disque dur est un phénomène courant (d'où l'importance des sauvegardes de sécurité). En effet, outre le vieillissement du disque dur lui-même, des événements comme : une saute de secteur, une sortie brutale d'un programme (extinction ou reset de la machine alors qu'un logiciel est actif et accède au disque dur), le plantage d'un programme accédant au disque ou la présence de virus peuvent détruire des données. Une défaillance de la carte contrôleur provoquerait des ennuis plus radicaux, elle n'est certainement pas en cause. DOS4GW.EXE est ce que l'on appelle un «DOS EXTENDER». C'est un programme qui améliore les capacités du DOS et offre aux jeux une gestion mémoire standardisée plus efficace (utilisation de la mémoire en mode protégé sur 32 bits) mais qui ne fonctionne qu'avec au minimum un 386. Même si la configuration des jeux reste souvent un véritable «chemin de croix», ce type d'utilitaire aurait plutôt tendance à réduire les problèmes de configuration, bien qu'il reste sensible à certains problèmes (mémoire conventionnelle libre insuffisante, par exemple).

Salut, je possède un 486 DX2 66 MHz 8 mégas de RAM, DD 42 MO, SoundBlaster 16 et CD-ROM Panasonic double vitesse et une carte graphique 512 Ko (Cirrus Logic 542X 640 X 480 - 256 couleurs) compatible VESA. Je viens de m'acheter l'excellent WC III et j'ai un petit problème gênant. Quand je choisis l'options S-VGA pour le film, j'ai un gel de l'écran quelques secondes régulièrement. J'ai lu, sur la notice du jeu, que cela pourrait venir de la carte graphique qui serait trop lente ou d'un programme antémémoire pour CD-ROM. Je ne possède pas de disque antémémoire. Je voudrais savoir si le problème va disparaître si j'étends ma carte vidéo à 1 Mo ?
Ange Pero

En effet, une carte graphique performante s'impose avec Wing Commander 3, qui est un des très rares jeux aussi exigeants pour le matériel. De plus, votre machine (DX2 66) est un peu juste au niveau puissance pour une utilisation du jeu en S-VGA. Non, l'extension mémoire de la carte vidéo n'amènera aucune amélioration de vitesse, elle permettra par contre d'utiliser des modes graphiques d'une meilleure résolution ou d'avoir plus de couleurs. Essayez plutôt de jouer sur la configuration du CD-ROM (voir précédents numéros) et mettez le maximum possible de données du jeu sur votre disque dur.

J'ai un 486 DX 33 avec 4 Mo et un disque dur 340 Moctets. J'entends tout le temps parler de cache mémoire. O.K., c'est de la mémoire... D'accord, mais c'est de la mémoire présente dans l'ordinateur ou dans mon 486 ? Là où je ne comprends plus, c'est que d'après un ami, mon disque dur aurait aussi de la mémoire cache ??? C'est la même mémoire qu'on utilise pour tout ? Est-ce que je peux améliorer mon PC en achetant une extension de mémoire cache ? Tant que j'y suis, vous pourriez m'expliquer ce que c'est une mémoire «statique». Est-ce que ça veut dire qu'elle garde l'information tout le temps ?
Ignotus

Une cause importante de baisse de performances dans un ordinateur est la différence de vitesse entre ses diverses parties. Un processeur peut lire des informations beaucoup plus vite qu'un disque dur ne peut les fournir. Même si l'écart de vitesse est moins important, le problème est le même pour la mémoire principale de l'ordinateur et pour la mémoire qui contient le BIOS (très souvent une mémoire à lecture seule ou ROM). On utilise donc comme intermédiaires des mémoires «tampon» rapides qui cachent la partie lente. L'idée de base est de recopier dans le tampon, les informations que le microprocesseur réutilise souvent ou d'utiliser ces mémoires pour stocker des résultats de calculs intermédiaires ou les routines système les plus courantes. Beaucoup de parties d'un ordinateur peuvent bénéficier de ce principe-là. Cela commence par le microprocesseur qui possède un peu de mémoire interne très rapide : le 486 DX 33 intègre 8 Ko de RAM statique (SRAM) qui lui évitent de recourir à la mémoire principale bien plus lente. Autre type de cache présent sur les ordinateurs modernes : le cache mémoire de la carte mère. Il s'agit encore une fois d'une certaine quantité de mémoire statique utilisée principalement pour y recopier les ROMS BIOS (les ROM sont parmi les mémoires électroniques les plus lentes) et si besoin les données de la carte graphique. Un disque dur actuel comporte également son propre petit «kit» mémoire statique (32 à 512 ko selon les cas). Des programmes comme Smartdrive utilisent la mémoire principale de l'ordinateur à la même tâche. La mémoire vive de l'ordinateur est plus lente que la mémoire statique, mais moins chère et disponible en plus grande quantité. Oui, il est souvent possible de rajouter de la mémoire cache à son PC. Voyez le manuel technique de l'ordinateur. Le cache sur la carte mère peut souvent aller jusqu'à 256 ou 512 Ko ; si vous avez moins, il est possible (puces sur supports) de passer à des «chips» de taille supérieure. Non, une mémoire statique ne conserve pas l'information à l'extinction de l'ordinateur. On l'appelle statique, car ses cellules élémentaires sont des éléments statiques (bascules à transistors) qui gardent l'information en nécessitant juste d'être alimentés en courant contrairement à la mémoire dynamique (mémoire la plus courante) qui utilise des condensateurs comme élément de base. Ces condensateurs «fuient», ils ne conservent l'information qu'un temps limité et il faut donc «rafraîchir» les données stockées en venant les réécrire régulièrement. Ces différences technologiques rendent la mémoire statique plus rapide mais plus gourmande en énergie, alors que la mémoire dynamique (DRAM) plus lente, est nettement plus économique et se prête mieux à une intégration poussée, d'où des tailles bien supérieures.

J'ai obtenu la version d'Heretic, et après les comptes-rendus de votre journal, j'étais impatient. Quel dépit ! Ce message apparaît lors du démarrage : (DOS/16M error : [o] involuntary switch to real mode). Cette anomalie a dû être rencontrée par d'autres utilisateurs. Pouvez-vous m'éclairer sur cette «error» ?
Pasgrimaud Daniel

Ce type d'ennui est classique du manque de mémoire de base (640 premiers Ko). Optimisez vos fichiers de configuration pour gagner de la mémoire conventionnelle. Possibilité plus faible : le programme est endommagé (vérifiez le fonctionnement sur un autre PC).

ULTIMA games

Le Spécialiste CD ROM

HITS

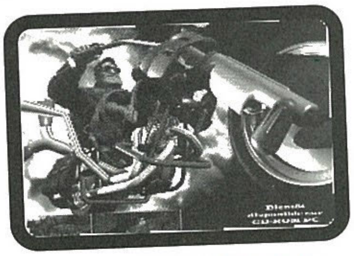
NBA LIVE	399 F
NOCTROPOLIS	369 F
WING COMMANDER III	379 F
COMMANDER BLOOD	349 F
LBA	369 F
DISCWORLD	399 F
IRON ASSAULT	299 F
KING'S QUEST 7	349 F
VIRTUA CHESS	399 F
US NAVY FIGHTER	369 F
AUX ORIGINES DE L'HOMME	349 F

TOUS NOS JEUX SONT EN VERSIONFRANÇAISE



FLIGHT UNLIMITED

Préparez-vous à la meilleure simulation de voltige que le PC aura connu.



FULL THROTTLE

Un scénario loufoque et une ambiance de Mad-Max; en fait un jeu pas comme les autres.



11TH HOUR

Revisitez la demeure de Stauf dans une maison plus inquiétante, digne de figurer dans n'importe quel film d'horreur.

HITS

DARK FORCES



299 F

DARK FORCES

Ce jeu à la «DOOM» est un des meilleurs du moment. Retrouvez toute l'ambiance de Star Wars sur votre PC.

SUPER KARTS



299 F

SUPER KARTS

Course de karting aux animations ultra rapides à faire pâlir les consoles.

LOST EDEN



289 F

LOST EDEN

Travers 4 continents et rencontre plus de 12 espèces de dinausaures dans une aventure hors du commun.

BIOFORGE

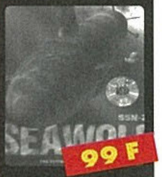


349 F

BIOFORGE

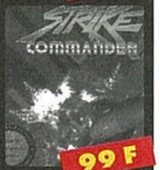
BIOFORGE est le digne successeur d'ALONE IN THE DARK. Il vous projetera dans un monde de SF.

PROMOTIONS CD ROM



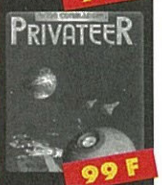
99 F

SEAWOLF
Cette suite de 688 ATTACK SUB est la meilleure simulation de sous-marin à ce jour. Les graphismes et les sons à la pointe de la technologie recréent de facn époustouflante l'ambiance et la tension de la guerre sous-marine.



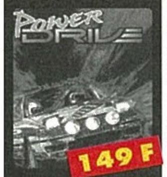
99 F

STRIKE COMMANDER
Origin a créé un simulateur de vol d'une qualité et d'un réalisme sans compromis, doublé d'une aventure passionnante.



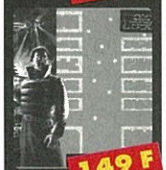
99 F

PRIVATEER
Avec Privateer allez jusqu'aux limites de l'univers et même au-delà. Privateer reprend les technologies les plus avancées de Wing Commander et de Strike Commander.



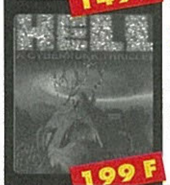
149 F

POWER DRIVE
Testez vos compétences de pilote de rallye en affrontant le blizzard, le désert ou encore les lacs gelés et bien d'autres parcours plus tortueux.



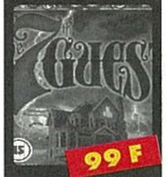
149 F

SYNDICATE +
21 nouvelles missions, possibilité de jouer en réseau (2 à 8 joueurs) et de nouveaux équipements pour écraser l'ennemi fait de ce classique le must des jeux de stratégie.



199 F

HELL
Un monde diabolique, inimaginable et des plus hostiles vous attend dans ce thriller Cyberpunck.



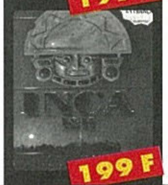
99 F

THE 7th GUEST
Images vidéo animées, bande son à faire frémir, dialogues digitalisés. La première oeuvre fantastique intéractive. Du classique indispensable.



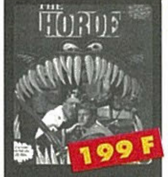
199 F

DRAGON LORE
La meilleure aventure graphique jamais conçues, avec des graphismes et animations en 3D plein écran.



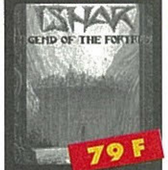
199 F

INCA 1 + 2 CD AUDIO
Vivez cette épopée interactive sans précédent en incarnant Eldorado jeune héros à la quête des pouvoirs perdus des Incas.



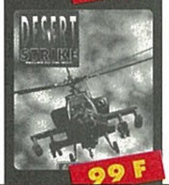
199 F

THE HORDE
Draguez des fossés, creusez des trous hérissés de redoutables pointes de fer et battez-vous à l'aide de vos épées pour vous défendre des Hordlines.



79 F

ISHAR 1 ET 2
Découvrez l'univers fantastique d'ISHAR avec des combats innombrables et une aventure romanesque.



99 F

DESERT STRIKE
Plongez dans la guerre du Golf où vous effectuerez plus de 30 missions.

PLUSIEURS MILLIERS DE JEUX NEUFS DISPONIBLES, NOUS CONTACTER ! POUR CONNAITRE LES PRIX TÉLÉPHONEZ AU (1) 43 38 96 31 (Voltaire) ET AU (1) 47 07 33 00 (Gobelins) - FAX (1) 43 38 11 86

• • • REVENDEURS, REJOIGNEZ - NOUS • • •

Si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin ou si votre commerce existe déjà et que vous voulez profiter de notre expérience sur un marché ou nous sommes leader depuis plus de 10 ans,

CONTACTEZ-NOUS au 43 55 72 77

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC 5 bd Voltaire - 75011 PARIS

Tél : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86. Pour la VPC demander Laurent.

Nom .... Prénom ....

Adresse complète ....

Tél. (obligatoire) ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 100 F - LOGICIEL 25 F

❑ CHÈQUE ❑ CARTE BLEUE

I_I_I_I_I DATE D'EXP.

I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

DATE.............................. SIGNATURE

GUIDE EN DÉTRESSE

Beau brun, cél., chaleureux et sympa, très mauvaise situation, besoin d'aide urgence, ch. JH ou JF, non vénal (e) pour rel., échange de sol., trucs, astuces, pas seulement aventure mais aussi rompre solitude des donjons ou stress du Joy. Je m'occuperai de vos quest. si vous répondez aux miennes et + si aff. Écrire au journal, sous référence : Joystick, En Détresse, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

QUESTIONS

ISHAR 2 [PC]

J'ai des problèmes dans Ishar 2 : d'abord, comment on fait pour connaître ce que sont les autres potions ? Ensuite, ils servent à quelque chose, le druide et sa fille ? Non, j'dis ça parce que j'ai dû virer Obarmon du 23e niveau pour prendre ces deux guignols dans mon équipe. Mes deux supers guerriers (Aramir et Unknown) détenant chacun une épée vivante, ne veulent plus combattre pour moi. Chaque fois que j'attaque, ça se retourne contre quelqu'un de mon équipe (c'est pas les épées et c'est pas le sort envoûtement). Et surtout, dans Obar's Island, après avoir liquidé le dragon et les squelettes, je me retrouve d'un côté avec une porte fermée et de l'autre avec une salle avec quelque chose qui tape et qui m'énerve. Je fais quoi ?

Réf. : N°6001, Chom

GABRIEL KNIGHT, TIE FIGHTER, ULTIMA 8 [PC]

Dans Gabriel Knight, il me manque un point pour arriver à 342 points. Quelqu'un peut-il me dire où se trouve ce point, sachant que j'ai 255 points à la fin du jour 7 et 292 points à la fin du jour 9 ? Dans Tie Fighter, quelqu'un connaît-il les bonus goals de la mission 5 tour 1 ? Pourquoi les trois transports Sigma rentrent-ils en hyperespace très rapidement, même si les premier et second objectifs sont réalisés avant les cinq premières minutes ? Enfin, dans Ultima 8, comment fait-on pour reparler au Roy Montagne, Lithos, pour que les morts vivants envahissent Tenebrae ? Quelqu'un a-t-il réussi le pèlerinage ? Où trouve-t-on la clé du nécromancien ?

Réf. : N°6002, TBF

CURSE OF ENCHANTIA [PC]

Je suis coincé sur le nuage et je possède : un trombone, un sac d'argent, un extincteur, un plateau, un stylo, une feuille jaune, une carte d'accès, une sorte de bouteille. Que faire ?

Réf. : N°6003, Alain Demoy

WING COMMANDER 3 [PC-CD-ROM]

Arg, s'il vous plaît, aidez-moi ! Vers les dernières missions (à partir du Behemoth), mes coéquipiers n'arrêtent pas de tomber comme des mouches !! Par exemple, Maniac fonce comme un taré sur un vaisseau-maître, et paf, il explose ! Quand je lui dis de rentrer à la base, il refuse ! Quel crétin, ce mec ! Je me sens légèrement arnaqué, car comme je n'ai plus de copilotes, je ne peux plus parler avec eux (dans le Victory), donc je suis loin des trois heures de vidéo annoncées... Pourrais-je avoir des patches pour les ressusciter (j'ai essayé mais je n'y arrive pas), ou une combine pour remonter le moral, etc. ?

Réf. : N°6004, Charles Ravussin

MURDER IN SPACE, MERCENARY 3 [AMIGA]

J'ai fini le jeu, mais pas résolu toutes les énigmes. Quelle est la combinaison du coffre dans la salle où le commandant Amiot m'accueille ? Dans Mercenary 3, où se trouve l'Author's Chair ? À quoi sert la statue sur Solon ? Comment utiliser l'aimant (Electromagnet) ? Merci d'avance.

Réf. : N°6005, Symoon

RÉPONSES

MAGIC POCKETS

Réf. : N°5306, Ultimate Patcheur
Dans Magic Pockets, il faut récupérer une étoile d'argent puis une étoile d'or pour espérer finir ce jeu. L'étoile d'or s'obtient avec le dernier monstre (un lapin, je crois), alors tuez-les tous ! En prenant l'étoile d'or, un téléporteur apparaît sous forme de casque et mène à un endroit avec plein de ballons sauteurs et de bonhommes de neige.

TBF

OPÉRATION STEALTH

Réf. : N°5306, Ultimate Patcheur
Pour Opération Stealth, dans ma partie, le tendeur se trouvait à l'écran de gauche, sous une algue près du personnage quand il apparaît à cet écran.

TBF

MURDER IN SPACE

Réf. : N°5509, The Preciseman
Voici les codes des bals. Pour Mahrubi : RETURN, Connoly : ALBIREO, Alvisi : 98 55 96. Pour réveiller Alvisi, il faut arriver à 14 h. Pour cela, lorsque tu vois la navette s'arrimer, appuie sur F1, et fais la manœuvre à la main (appuie sur F1 au tout dernier moment, et avant l'arrimage simplifie la manœuvre). Ensuite, au module CLISS, je ne sais plus bien, mais j'ai retrouvé un vieux papier (en réalité, pas dans le jeu) où j'avais noté en gros la manœuvre :
- enclencher tout, en haut à gauche de l'écran.
- enclencher les 4 boutons les plus à droite en haut (le 5e à gauche ne bouge pas) pour obtenir «internal program».
- enclencher le 4e bouton à droite au milieu de l'écran.
- taper 01, puis appuyer sur le bouton bleu en bas à droite.

Cette opération est à faire dès ton arrivée (à 14 h donc). Après quoi, tu dois attendre le réveil quelques heures (tu peux vérifier l'évolution du réveil sur le module CLISS d'heure en heure). Si ça ne marche pas, essaie de cafouiller les boutons différemment.

Symoon

ULTIMA 8

Réf. : N°5601, Lord José
Ultima 8, très suant et très raté ? Soit tu es mauvais joueur, soit tu n'as pas un PC «à la hauteur» (bienvenue au club !), soit enfin, tu es plus rôliste-énigmophile (et un néologisme, un !) que brutofronbas. Je te laisse à ton opinion et te livre un extrait de la soluce parue dans joy n° 50. Je cite : «(...) dans l'enclave des sorciers, le téléportatus ne fonctionne pas.» Donc, sors de l'enclave avant de te téléporter. Si tu ne t'y trouves pas, bravo, tu es le seul à ma connaissance à avoir fait tomber un téléportatus en panne !

Zède

ISHAR 2

Réf. : N°5605, Marc Chatelain
Pour avoir les ingrédients des potions, c'est pas compliqué, si t'as trouvé la carte d'Akeer's Island, tu trouveras les ingrédients. Ils sont tout simplement à la bibliothèque de Zach's Island. Les voici d'ailleurs. Schloumz : régénération physique (huile de salamandre, gui séché, deux griffes de gargouille) ; Ghoslom : régénération psychique (huile de salamandre, gui séché, cervelle de rat) ; Clopatos : invulnérabilité (huile de salamandre, gui séché, cervelle de rat, griffes de gargouille) ; Bulkal : anti-paralysie (huile de salamandre, griffes de gargouille) ; Mildong : anti-vertige (griffe de gargouille, edelweiss) ; Jablou : réveil d'Ent (compote de pissenlits, gui séché, deux cervelles de rat) ; Humbolg : lévite perturbateur (huile de salamandre, toile de mygale, champignons noirs). Tu trouveras les Eldelweiss en te baladant dans les montagnes. Le pissenlit, il est dans l'île de départ en haut à droite après les abeilles et le petit bois. Ensuite, le fantôme après les zombies : apprends d'abord que c'est pas un fantôme, c'est un élémentaire de l'air, lui, il est plutôt sympa (si, si, attends un peu de rencontrer l'élémentaire du feu !). Pour qu'il te laisse passer, il suffit de porter son symbole qu'on te donnera au temple de l'élémentaire de l'air, à condition de ramener leur idôle aux prêtres. Elle est où l'idole ? C'est le connétable de la ville qui l'a piquée. Manque de pot, sa maison est fermée à clé. En fait, c'est sa fille qui l'a, la clé. Et elle est où la fille ? Sur Thorn's island, à la cité dans les arbres. Elle est drôlement bien foutue d'ailleurs, mais re-manque de pot, elle est morte. Alors pendant qu'Aramir (si t'as eu la bonne idée de le prendre dans l'équipe) fait sa prière, tu piques la clé qui est à son cou. Ah mais oui ! j'oubliais. Si tu connaissais pas les ingrédients du lévite, tu pouvais pas connaître Thorn's Island. Tu dois donner la potion de lévite perturbateur au mi-gnome, mi-nain qui est à un mètre au-dessus du sol dans les montagnes. Tant que t'es dans les montagnes, recherche l'épée vivante (fais gaffe, elle est pas chaotique !) et la corne de mammouth rétrécie (elle te servira à ramener à la vie le druide de pierre dans Thorn's Island. Au cas où tu saurais pas comment venir dans les montagnes, il faut donner 10 000 p.o. au magicien à l'est dans l'île de départ et lancer ton aigle en l'air. Maintenant pour aller au «blue velvet» tu dois avoir des tuniques de velours bleu. En plus des tuniques, tu dois avoir les trois pendentifs : celui que te

donne la fille du marchand au début avant de crever. Le deuxième, si t'as fait tout ce que j'ai dit, tu l'as déjà : c'est celui du temple. Le troisième, c'est l'Ent qui te le donne. Il est à Thorn's Island, et pour le réveiller, tu dois faire (attention, c'est dur à trouver !) la potion «réveil d'Ent».

Chom

TIE FIGHTER

Réf. : N°5701, Crash test

Il n'y a aucun problème pour effectuer la mission 4 du tour 2. Les shuttles Keydon et Phantele sont visibles et existent bel et bien ! Mais il existe un fichier «fix.bat» qui répare un bug dans la mission que tu effectues. Alors tape «fix» avant de lancer le jeu et le bug devrait disparaître.

TBF

SPACE QUEST V

Réf. : N°5702, Lulu et Christophe

Il faut, pour trouver le passage secret, retourner où tu t'es téléporté. Viens en avant-plan. Dirige-toi ensuite à gauche toute. Tu passes devant une carcasse. Normalement, tu devrais pouvoir trouver le passage et contempler la boîte de soupe primordiale. Pour la femme humanoïde : lève-toi et marche ! Jusqu'au laboratoire. Mets-toi sur la sorte de table bleue, au milieu (c'est plus une estrade, d'ailleurs). Prends l'icône «point d'exclamation» et clique sur l'estrade. Tu vas te téléporter. Une fois sur la planète, monte derrière la cascade. Vas sur la branche à gauche du tronc et laisse-toi tomber. Récupère le morceau de bois. Remonte, passe dans le tronc et utilise le bois sur le régime de bananes. Prends-en une. Repasse dans le tronc et va dans la caverne de gauche. Dans l'arrière-plan. Saute et monte près du rocher à droite. Utilise le bâton sur le rocher. Une fois la femme humanoïde tombée, redescends en bas, près du lac. Ensuite, remonte te cacher dans le tronc. Attends et mets la banane dans le réacteur de l'humanoïde. Récupère la tête (tu la donneras au mécano) et retourne en bas. OUF !!! Bon courage Roger !

Le Chevalier du Virtuel

TERMINATOR RAMPAGE

Réf. : N°5703, AUTOMAG

En réponse à l'appel au secours de notre ami Automag, qui se plante lamentablement dans Terminator Rampage, voici quelques coordonnées qui pourront lui être bien utiles pour apprécier à sa juste valeur ce jeu, qui, bien que souffrant de la comparaison avec Doom du fait de sa lenteur, est quand même une petite merveille du genre, à consommer sans modération.

- NIVEAU 1 : En X =16 Y =28 munitions, armure, vie ; En X =41 Y =38 munitions ; En X =50 Y =65 munitions.
- NIVEAU 2 : En X =16 Y =62 Uzi 9 mm + munitions ; en X =54 Y =57 armure, vie ; En X =82 Y =69 V-Tech ; En X =90 Y =68 Uzi 9mm + munitions.
- NIVEAU 3 : En X =25 Y =39 munitions ; En X =54 Y =71 V-Tech ; En X =70 Y =92 munitions ; En X =82 Y =11 ascenseur ; En X =90 Y =79 vie ; En X =93 Y =24 vie ; En X =27 Y =81 munitions.
- NIVEAU 4 : En X =18 Y =52 M16 + munitions ; En X =19 Y =39 armure, vie ; En X =20 Y =91 armure, vie ; En X =38 Y =04 ascenseur ; En X =44 Y =06 vie ; En X =53 Y =21 carte d'accès ; En X =53 Y =35 SPAS 12 ; En X =56 Y =57 V-Tech.
- NIVEAU 5 : En X =19 Y =21 carte d'accès, armure, vie ; En X =51 Y =37 SPAS 12 + munitions ; En X =54 Y =29 1 munition SPAS ; En X =57 Y =13 1 munition SPAS ; En X =58 Y =92 vie ; En X =74 Y =21 ascenseur ; En X =93 Y =97 V-Tech ;
En X =94 Y =13 SPAS 12 + munitions.

Voilà, il y a 32 niveaux, mais il y a déjà là, de quoi bien commencer.

Frédéric Delis

OPERATION STEALTH

Réf. : N°5704, Goss

Il faut mettre le rasoir dans la poubelle pour qu'il y ait une diversion.

TBF

GOBLIIINS

Réf. : N°5809, Jerôme Morelle

- Le technicien utilise le lance-pierres sur le sorcier.
- Le magicien lance un sort sur le pied de l'oiseau.
- Le guerrier monte sur l'aile de l'oiseau (le plus à droite possible).
- Le magicien lance un sort sur le diablotin.
- Le technicien prend le sac et le pose au-dessus du requin.
- Le technicien reprend le lance-pierres.
- Le guerrier frappe la bestiole.
- Le technicien utilise le lance-pierres sur le guerrier.
- Le technicien va près du sac.
- Le magicien lance un sort sur l'araignée.
- Le technicien prend le sac et l'utilise sur la marmite.
- C'est la fin.

Alain Demoy

TIBÉRIUS

Faites vos jeux !



King's quest VII

CD ROM





Ce mois-ci, de l'action, de l'aventure, du sport, de la réflexion, bref il y en a pour tous les goûts. Dès le mois prochain, nous vous livrerons des démos Mac sur le CD de Joystick. Bon, je retourne sur le court, j'ai un tournoi à finir...

Un jour son prince viendra

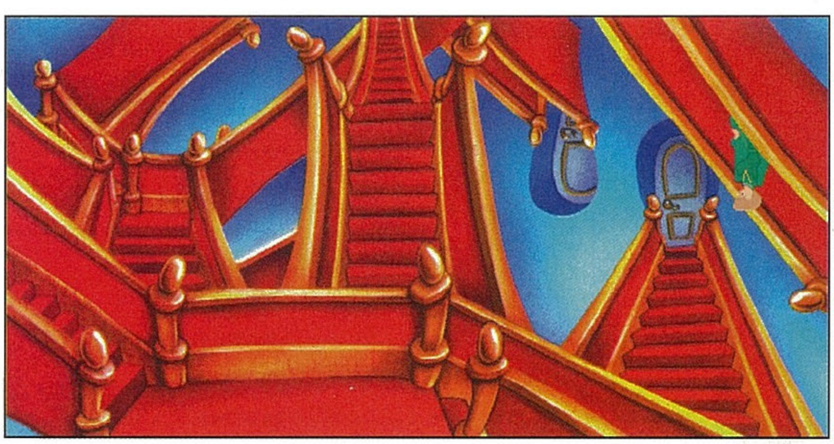
Encore une famille royale qui ne cesse de faire parler d'elle. Cette fois-ci, les femmes sont à l'honneur. Figurez-vous que Valanice, la mère, veut marier Rosella, la fille. Mais cette dernière ne l'entend pas de cette oreille et ne trouve rien de mieux à faire que de suivre un hippocampe volant en sautant dans une flaque d'eau, à la recherche d'un autre monde. Aussitôt Valanice tente de la rejoindre, et c'est ainsi que le jeu commence. King's Quest VII est découpé en six chapitres, et vous êtes alternativement la mère et la fille. Valanice recherche Rosella, tandis que cette dernière essaye tant bien que mal de déjouer les plans du faux roi des Trolls. Les énigmes sont nombreuses et la plupart du temps très logiques. Le jeu est parsemé de références cartoonesques, et parfois même cinématographiques. Les voix et les accents collent bien aux personnages (tout du moins dans la version anglaise que nous avons testée) et les musiques sont en parfaite harmonie avec l'action.

Une fois de plus, Sierra a amélioré son système de jeu. Tout d'abord, l'interface s'est largement simplifiée : le curseur s'illumine quand une action est possible (que ce soit pour parler, utiliser, regarder) et chaque objet de l'inventaire peut être détaillé en le plaçant sur l'œil (on peut alors le faire tourner sur lui-même). Ensuite, c'est le style dessin animé qui a été utilisé. L'influence de Tex Avery et de Disney n'est pas loin ! Il n'y a qu'à regarder le lapin fou faire des grimaces à la malheureuse Valanice, ou encore le grand méchant loup la menacer... Le système de sauvegarde a aussi été changé, puisque la partie en cours est automatiquement sauvée lorsque vous quittez le jeu. En cas d'échec, vous reprenez l'aventure juste avant votre erreur. On peut accéder directement à un chapitre, mais il est bien sûr préférable de les faire dans l'ordre ! Le jeu est en haute résolution, et les graphismes sont de toute beauté et très détaillés. Enfin, il n'y a quasiment plus aucun texte puisque tout est parlé, et que Coktel a eu la bonne idée de nous franciser tout ça. Un reproche tout de même, les animations et les déplacements sont lents. Cependant, King's Quest VII devrait vous faire passer de bonnes heures d'aventure bien mouvementées.

TECHNIQUE

TYPE : AVENTURE
EDITEUR : SIERRA







Alone in the Dark 2



CD ROM

Dans la nuit noire et obscure...

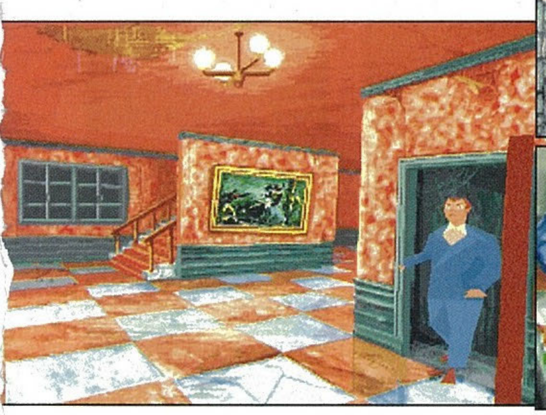


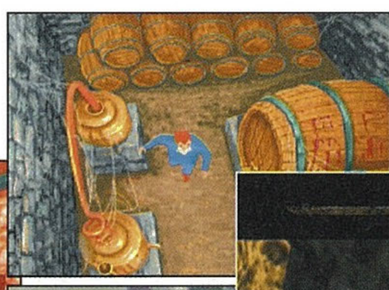


TECHNIQUE

TYPE : AVENTURE
EDITEUR : INFOGRAMES
TEL : (16)72.65.50.00

Bonjour monsieur Carnby. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à retrouver Grace, une petite fille qui a disparu, ainsi que Strider, votre ami détective, parti quelque temps plus tôt à la recherche de Grace. Vous voici donc à Kitchen Hell's, en Californie. Tout cela ressemble à une énigme policière, mais une sombre histoire de pirates va venir perturber votre enquête. Dès le début, le décor est planté : ça va charcler sévère ! À peine arrivé, vous explosez la grille d'entrée à la dynamite, éclatez la tronche du premier venu à coup de boule, ramassez sa Thomson et son chargeur, et en avant la bagarre !
Tout se passe dans de superbes décors en trois dimensions (et en 640 x 400). La particularité d'Alone est que l'on suit les déplacements suivant différents angles de vue. Les personnages sont également en 3D calculée, ce qui permet de leur faire effectuer toute une série de mouvements assez réalistes. Certaines actions sont ponctuées de scènes cinématiques comme dans FlashBack. À chaque objet utilisable sont associées plusieurs actions. Par exemple, vous pouvez utiliser ou charger un pistolet, lire un livre ou le poser. D'ailleurs, ces derniers sont lus à haute voix (et en français) ce qui contribue à l'atmosphère du jeu. De plus, musiques et bruitages accompagnent votre progression. Le jeu contient non seulement des phases d'actions puisque les combats sont nombreux et assez difficiles (vos ennemis sont d'ailleurs très, voire trop, rapides), mais aussi une partie «aventure». À noter le système de sauvegarde qui prend un «instantané» de l'écran tel qu'il est au moment de la sauvegarde. Enfin Alone est optimisé pour les PowerMac, ce qui assure une bonne fluidité des animations. Ce jeu n'est pas de conception très récente, mais la réalisation est correcte et il devrait plaire aux aventuriers en herbe, pour peu qu'ils soient aussi doués pour l'action.



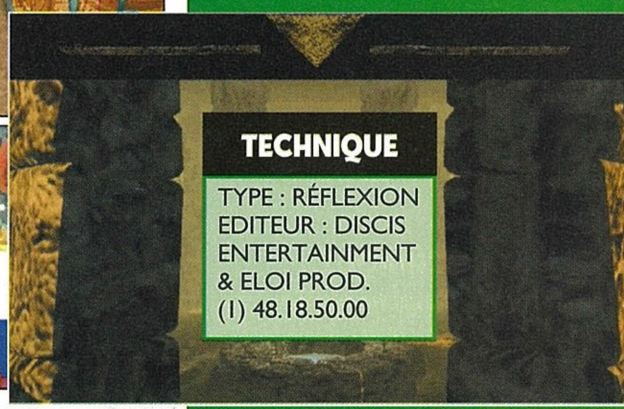




Jewels of the Oracle

CD ROM

Ce jeu vous plonge dans l'ambiance mystique des civilisations de la région du Croissant Fertile. Ces braves gens préfèrent l'esprit au muscle et ont regroupé dans un domaine toute une série d'énigmes qui, une fois résolues, procurent le bonheur éternel. Le CD-Rom étant une version mixte PC/Mac, je ne vais parler ici que de l'adaptation à notre machine préférée. En ce qui concerne la description plus générale du jeu, je vous conseille d'aller lire le test de la version PC dans ce même numéro. La plupart des déplacements se font à la 7th Guest, dans des décors précalculés. En fait, la technique utilisée est tout bêtement un ensemble de fichiers QuickTime (en 640 x 320 tout de même !). Ce qui donne des animations relativement fluides et de toute façon adaptées à votre configuration. En contrepartie, si vous ne disposez que de 256 couleurs, vous observerez une pixellisation, alors qu'en milliers de couleurs le jeu est superbe. À ce propos, dans la documentation est mentionnée la présence de fichiers selon la résolution de votre écran, alors que sur le CD il n'y a que des fichiers pour différentes capacités mémoires ! L'ambiance sonore n'est pas en reste. On note cependant un ralentissement lors du chargement des musiques. En résumé, un jeu très plaisant, et très beau si vous disposez de la configuration adéquate.



TECHNIQUE

TYPE : RÉFLEXION
EDITEUR : DISCIS ENTERTAINMENT & ELOI PROD.
(1) 48.18.50.00

International Tennis Open

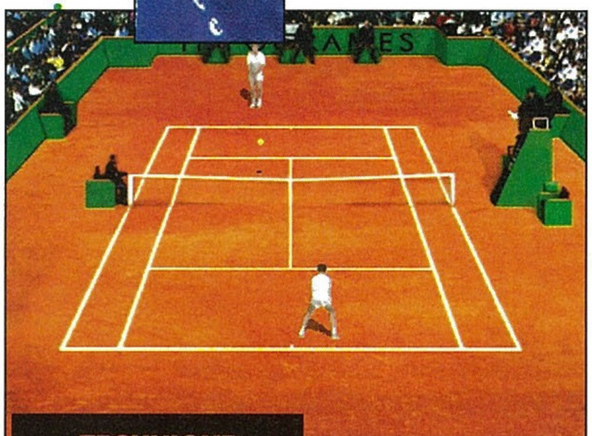
CD ROM

La balle est dans votre camp



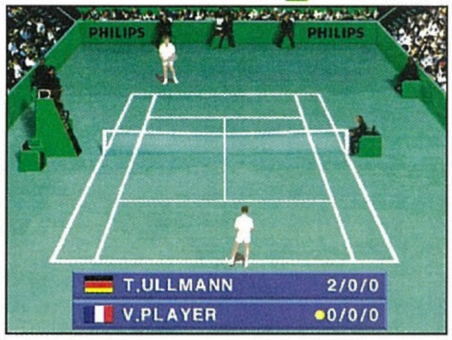


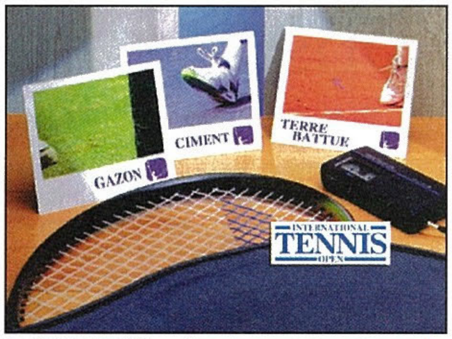

A vos raquettes, pardon, manettes ! ITO est là. Sorti il y a bien longtemps sur CD-I, la version Macintosh est enfin arrivée. Vous vous appelez Victor Player, et vous allez affronter les quatre grands joueurs que sont Thomas Ullman, Erik Andersen, Julio Jimenez et Rober Garett. Votre objectif est de remporter les trois tournois de l'International Tennis Open qui se déroulent à Londres, New York et Paris.



Mais la tâche est ardue ! Et il va falloir vous préparer. À cette fin, vous disposez d'un mode d'entraînement, pour parfaire vos services ou votre jeu. Vous avez également la possibilité d'affronter vos adversaires en matchs amicaux. Vous pouvez aussi choisir si vous voulez jouer sur du ciment, sur du gazon ou sur de la terre battue. De nombreuses options sont à votre disposition. Il y a plusieurs façons de diriger votre joueur, à savoir "entièrement manuel", "déplacement manuel", "coups manuels attaquant ou coups manuels défenseur". Chaque Match peut être joué en 3 ou 5 sets, et selon 3 niveaux de difficultés. Vous ne pouvez pas changer de nom (désolé monsieur Player !), par contre vous avez le choix entre plusieurs nationalités. Si vous optez pour un match amical, vous choisissez un adversaire parmi les quatre proposés, mais il est possible de jouer contre un autre joueur humain (au clavier et à la souris). Si vous préférez le tournoi, vous commencerez en quart de final contre le joueur choisi par l'ordinateur. L'ambiance sonore de ce CD est excellente. Tout est commenté, en français, par m'sieur Eddy lui-même. Non, pas celui de la dernière séance, Georges, celui qui commente habituellement le basket et le football américain. De même, les arbitres annoncent les scores.

La jouabilité d'ITO est bonne, bien que les déplacements des joueurs ne soient pas très réalistes. De plus, en mode déplacement automatique, votre joueur «saute» sur la balle au service de l'adversaire. On peut regretter aussi qu'il ne soit pas possible de changer les options de jeux en cours de partie, pour passer par exemple d'un jeu défensif à un jeu offensif. Un GamePad s'avère être un bon choix pour ce jeu, mais un Joystick fera tout aussi bien l'affaire. Par contre, les déplacements au clavier ne sont pas très aisés. Le jeu existe en 256 couleurs, mais aussi en milliers de couleurs. L'ambiance générale est telle que l'on a vite fait de passer des heures pour progresser dans le classement IWP. Heureusement il est possible de sauvegarder au milieu d'un match ou d'un tournoi (on entend alors Eddy nous signaler que l'on se quitte pour quelques instants, on attend presque une pub !). ITO est donc une bonne simulation de Tennis (il manque quand même les ramasseurs de balles !) qui plaira à tous les sportifs de la micro.








TECHNIQUE

TYPE : SIMUL. SPORTIVE
EDITEUR : INFOGRAMES
TEL : (16)72.65.50.00

NEWS

- Master of Orion est disponible (test le mois prochain).
- LookingGlass Technologies s'intéresse au Mac (il viennent d'ouvrir des locaux à Austin pour cela !). Rappelons que cette société a développé Flight Unlimited et System Shock...
- Aux dernières nouvelles, Myst II serait prévu pour... 1996 !
- La sortie de Dungeon Master II est de nouveau repoussée pour améliorer une fois de plus les graphismes. Dieu, que ça va être beau !
- MacPlay pense pouvoir sortir Descent en septembre prochain.

PREVIEW

Super Wing Commander

Origin, qui avait abandonné le Mac, nous revient avec Super Wing Commander. Dérivé tout droit de la version 3DO, ce jeu devrait vous tenir en état d'alerte tout au long de plusieurs dizaines de missions. Nous ferons le test complet dans un prochain numéro.



TECHNIQUE

TYPE : ARCADE/SIMULATION
EDITEUR : ORIGIN
TEL : (16)72.17.07.83

NEWS

- Origin a indiqué que Wing Commander III serait développé sur Mac, si Super Wing Commander se vendait bien. Vous savez ce qu'il vous reste à faire !

FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Tél : 83 90 28 00 Fax : 83 40 18 36

FI Loisirs

99 CD-ROM à 99F

~~159F~~ **99F**

ECONOMISEZ 60F par CD

Le meilleur du PC Multimédia

Offre Spéciale CD-ROM à 99F

IMAGES - ANIM

- IMAGES LIBRARY VOL.1 – 1000 images au format GIF.
- IMAGES LIBRARY VOL.2 – 1000 images au format GIF.
- IMAGES LIBRARY VOL.3 – 1000 images au format GIF.
- 3D ANIMANIA – Des animations 3D Studio.
- COMPUTER ANIMATION – Des superbes animations 3D.
- DESIGNER CLIPART 1 – Plus de 7000 cliparts.
- DESIGNER CLIPART 2 – Plus de 7000 cliparts.
- DESIGNER CLIPART 3 – Plus de 7000 cliparts.
- DESIGNER CLIPART 4 – Plus de 7000 cliparts.
- DESIGNER CLIPART 5 – Plus de 7000 cliparts.
- PHOTOS LIBRARY 2 – Des photos en tous genres.

SONS - MUSIQUES

- SOUND LIBRARY 1 – Des centaines de fichiers sons.
- SOUND LIBRARY 2 – Des centaines de fichiers sons.
- MIDI & WAVE WORKSHOP – Le plein de fichiers MIDI.
- MASSIVE MIDI COLLEC. – De nombreux fichiers MIDI.
- MUSIC LIBRARY MYSTERY – Thème : Mystère et horreur.
- MUSIC LIBRARY SPORTS – Thème : Le sport.
- MUSIC FROM HEAVEN – Thème : Musique psyché.
- MUSIC BOX 94 – Des centaines de fichiers sons.
- SOUND CD-ROM – Des centaines de fichiers sons.
- ENCYCLOPEDIA OF SOUND – Des centaines de fichiers sons.
- 16 BITS SOUND MASTER – Des sons pour cartes 16 bits.

Pour ENFANTS

- BUGS BUNNY – Des dessins animés de Bugs.
- CLASSIC CARTOONS – Des dessins animés variés.
- WORLD OF EDUCATION – Des logiciels éducatifs.
- KID'S CD – Des logiciels éducatifs variés.

DIVERS

- ICON LIBRARY – Des milliers d'icones Windows.
- 50 WINDOWS APPLIC. – 50 logiciels pour Windows.
- COMPLETE OS/2 SOFT. – De nombreux logiciels OS/2.
- 14000 PROG. MULTIMÉDIA – 14000 logiciels en tous genres
- PROGRAMMERS CD-ROM – Outils, sources, librairies, etc..
- TRAVEL TO SPACE – Un voyage interactif dans l'espace

JEUX

- GOLD SHAREWARES 1 – Duke Nukem 2, Raptor, Balltris Wacky Wheels, Boggled.
- GOLD SHAREWARES 2 – Epic Pinball, Xargon, Xatax Krypton Egg, Arcy 2, Bolo 3.
- GOLD SHAREWARES 3 – Depth Dwellers, Hocus Pocus Tubular, Chinese, Blakestone.
- GOLD SHAREWARES 4 – One Must Fall, MahJong, Ultris Skunny Kart, Space Bats Beyond the Abyss.
- GOLD SHAREWARES 5 – Pickle Wars, Sea School, Bridge Arthur Kort, Pong Kombat.
- GOLD SHAREWARES 6 – Doom 1,666, Corridor 7 et 600 niveaux pour Doom (Ver. Com.)
- GOLD SHAREWARES 8 – Desert Storm, Dino Snatchers Traffic Department, Nitemare Mystic Towers, Space Pilot.
- GOLD SHAREWARES 9 – Jazz Jackrabbit, Towers, Tubes Dr Riptide, Slick, Outlaw 1997.
- GOLD SHAREWARES 10 – Brudal Baddle, Jetpack, Turoïd Megatron, Gemstons, Zulula.
- GOLD SHAREWARES 13 – Evasive Maneuvers, 1994 Pool Kellogs, Alien Carnage, Boppin.
- GOLD SHAREWARES 14 – Body Count, Space Nightmare Skyroad, Stalker, Superblox.
- GOLD SHAREWARES 15 – Jazz Xmass, Flying Tigers, Zins Gobman, Canasta, Wargames.
- WINDOWS GAMES 1 – 50 petits jeux pour Windows.
- WINDOWS GAMES 2 – 50 petits jeux pour Windows.
- WINDOWS GAMES 3 – 50 petits jeux pour Windows.
- WINDOWS GAMES 4 – 50 petits jeux pour Windows.
- DOOM EXPERT – DOOM 1,66 plus 1200 niveaux pour la version commerciale.
- SPORTS BEST – Quelques jeux sur le thème du sport.
- ALL YOU CAN PLAY – Des centaines de jeux très variés
- Secret Weapons LUFTWAFFE – Un simulateur de combats aériens.
- TOP 101 MULTIMEDIA – 101 jeux en tous genres.
- PUZZLE 5000 – 5000 puzzles à reconstituer.
- GAME GALORE – Des centaines de jeux très variés
- SUPERGAMES Vol.1 – 20 des meilleurs jeux shareware.

Vidéo pour Adultes

(Plus d'une heure de vidéo par CD-ROM)

- BIG BOOBS PARTY 1 – Thème : Les grosses poitrines.
- BIG BOOBS PARTY 2 – Thème : Les grosses poitrines.
- GIRLS AND THEIR TOYS – Thème : Les accessoires.
- SHAVED BUMLESS – Thème : On a rien à cacher.
- ANAL ANNIE 1 – Annie & the willing husbands.
- ANAL ANNIE 2 – Anal Annie just can't say no.
- SEX CLUB OF PARIS – Thème : La vie parisienne.
- HOLLYWOOD BABYLON – Sheri St Clair, Lori Smith, etc.
- MOVIES FOR NIGHT – Les meilleurs extraits du film X.
- BUTTER ME UP – Les meilleurs extraits du film X.
- SHAPPO SEXTET – Les meilleurs extraits du film X.
- BEACH GIRLS – Les meilleurs extraits du film X.
- PEARL MOVIES – Beaucoup d'animations X.
- COMPUTER GIRLS – Les plaisirs de l'informatique.
- DTC X TEASER – Des extraits des films X de XTC.
- ANIMATED LUST – Beaucoup d'animations X.
- BOYS OF PARIS – Thème : Homo.
- INSATIABLE WOMEN – Les meilleurs extraits du film X.
- MEN'S CLUB – Les meilleurs extraits du film X.
- OBSESSIONS – Les meilleurs extraits du film X.
- PINK LADIES – Les meilleurs extraits du film X.
- SWEET SUMMER – Les meilleurs extraits du film X.
- TABOO 1994 – Les meilleurs extraits du film X.
- ENJOYABLE FIGHTER – Les meilleurs extraits du film X.
- CROWBERRY – Les meilleurs extraits du film X.
- HENPECKING – Les meilleurs extraits du film X.

CD remplis de photos X pour Adultes

- ORIENTAL NIGHT Vol.1
- ORIENTAL NIGHT Vol.2
- ORIENTAL NIGHT Vol.3 (Les plus belles filles asiatiques)
- ORAL SEX Vol.1 (1000 photos X)
- ORAL SEX Vol.2 (1000 photos X)
- LESBIAN LUST (1000 photos X)
- ANAL ATTRACT (1000 photos X)
- CUM SHOT (1000 photos X)
- SEX STEAMY (1000 photos X)
- SEXUAL ENCOUNTERS
- LA TRAVIATA (3000 photos X)
- SAKURA (2500 photos érotiques)
- SAKURA III (2000 photos X)
- Lot's of Beautifull Women (Plus de 1000 photos érotiques)
- FUN WITH TITS
- HOT WOMEN HOT CARS
- CARTOON FANTASY (Plein de dessins érotiques et X)



Votre "CADEAU"

Si vous commandez cinq CD ou plus, vous pourrez choisir en cadeau le ***CD1*** (Deep inside Trinity Loren) ou le ***CD2*** (The complete Windows software collection).

VOS GARANTIES

1 - Si vous n'êtes pas satisfait, il vous suffit de nous retourner les CD-ROM dans leur emballage d'origine dans les 10 jours après l'expédition de votre colis et vous serez remboursé (moins les frais d'envoi et 30 francs par CD-ROM pour les frais de gestion). Les demandes de remboursement doivent être accompagnées des CD-ROM dans un colis envoyé en recommandé.

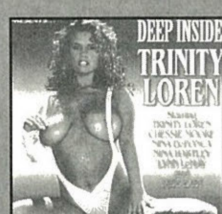
2 - En cas de difficulté lors de l'utilisation de ces CD-ROM, vous bénéficiez d'une assistance gratuite en appelant le 83-90-28-00.

3 - En bénéficiant de cette offre, vous ne serez lié à aucun engagement, vous n'aurez aucune obligation d'achat ultérieure.

4 - Tous ces CD-ROM ont été testés par F.I. Ils sont tous de bonne qualité et ne contiennent aucun virus connu.

CD1

Un CD X avec de nombreuses Stars **Trinity Loren**, Jade East, Nina Hartley, etc... Ce CD est réservé aux adultes.



CD2

Librairies Windows
400 images BMP
2000 icones DLL
2000 icones ICO
700 fichiers sons
100 fontes TTF
190 programmes



FI Loisirs

FLOPPY INTERNATIONAL
18 Avenue du Maréchal Juin
54000 NANCY
83 90 28 00

Bon d'essai "sans risque"

☐ **OUI** Je désire bénéficier de votre offre spéciale. Si je ne suis pas satisfait(e), j'ai bien noté que vous me rembourserez sans discussion.

CD-ROM commandés	Qté	Prix
Je commande 5 CD-ROM donc je choisis en cadeau le ☐ CD1 ☐ CD2		GRATUIT
Participation aux frais d'envoi		+ 35 F
TOTAL À PAYER		F

NOM : ____________ Prénom : ____________

N° : ______ Rue : ____________

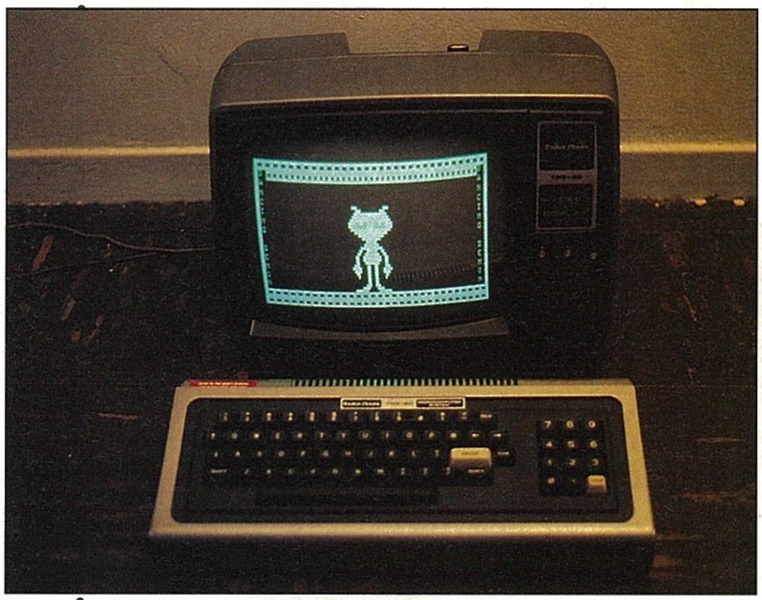
Code postal : ________ Ville : ____________

Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

☐ Carte de crédit – Nom : ____________ VISA
☐ Chèque – N°: ____ - ____ - ____ - ____
☐ Mandat – Date d'expiration : ________

Nous sommes à l'aube des années 80, et l'Apple est sorti depuis un an environ. Pour ceux qui n'ont pas les moyens de manger des pommes, seule alternative : la machine de Tandy.

Les années micro



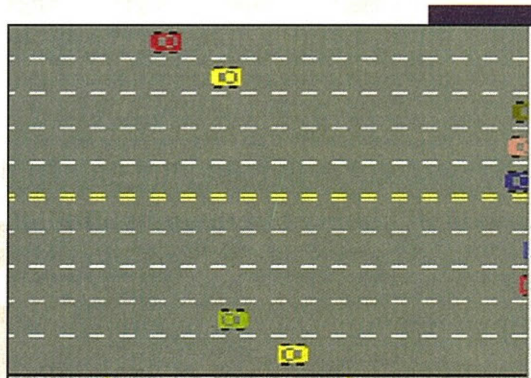
1979 Tandy Radio Shack, la célèbre chaîne américaine de magasins spécialisés dans le gadget électronique, lance un ordinateur : le TRS-80 modèle 1, architecturé autour d'un Z80 cadencé à 1,74 MHz. Ne riez pas, à l'époque, c'est plutôt rapide. Avec sa RAM de 16 Ko extensible à 48 Ko et sa ROM de 8 Ko, le TRS est une machine attrayante. Quelque temps plus tard, le basic level 1 se voit remplacé par un basic level 2 et la ROM passe à 12 Ko. En ce qui concerne le stockage, ce n'est pas très folichon. On doit se contenter d'un lecteur de cassettes à 600 Bauds. Le lecteur en question coûte 1 500 F ; ajoutés aux 1 500 F de l'écran et aux 3 000 F de la machine, l'ensemble est assez onéreux. Très vite, un lecteur de disquettes vient compléter la panoplie. Pour profiter de ce support 8" ou 5.25", il faut débourser 3 000 F supplémentaires (lecteur) et encore 1 500 F pour le contrôleur ! En 40 ou 80 pistes de 160 Ko à 720 Ko, ça fait chéro de l'octet stocké !

Quitte à dépenser ses sous, on peut aussi ajouter une carte graphique haute résolution ou couleur, une carte son, des joysticks, des doubleurs de vitesse, une horloge temps réel, une interface RS232, un modem, etc.

Pour bénéficier de musiques ou même de sons digitalisés, on doit se connecter sur le lecteur de cassettes et mettre l'engin en position "enregistrement" !

Lorsqu'on se contente de la version de base, le TRS propose deux modes textes en 64 x 16 et 32 x 16 (majuscules uniquement) et deux modes graphiques en 128 x 48 et 64 x 48.

Assez curieusement, le TRS-80 est conçu en électronique conventionnelle et ne dispose d'aucun circuit spécialisé. Sous le clavier



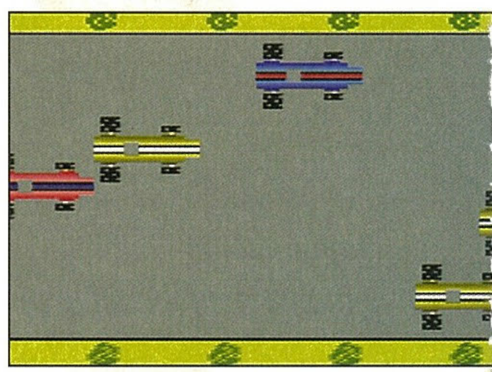
mécanique, ce ne sont pas moins de 40 circuits intégrés qui moulinent en permanence, alors que le ZX80, lui, se contente de 4 circuits intégrés, dont un maison.

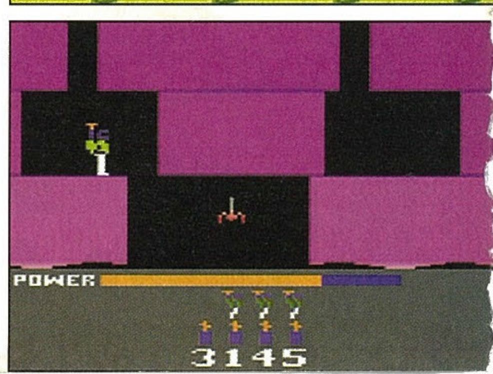
Cette bizarre conception n'empêche pas le TRS-80 de disposer d'une bibliothèque de logiciels assez complète : Flight Simulator, Frogger, Olympic Decathlon, Asylum (aventures 3D) parmi tant d'autres. On dispose même de Multiplan ! Pour les langages, outre les basic, on bénéficie d'un assembleur disquette ou cassette, d'un Fortran et d'un Pascal en disquette.

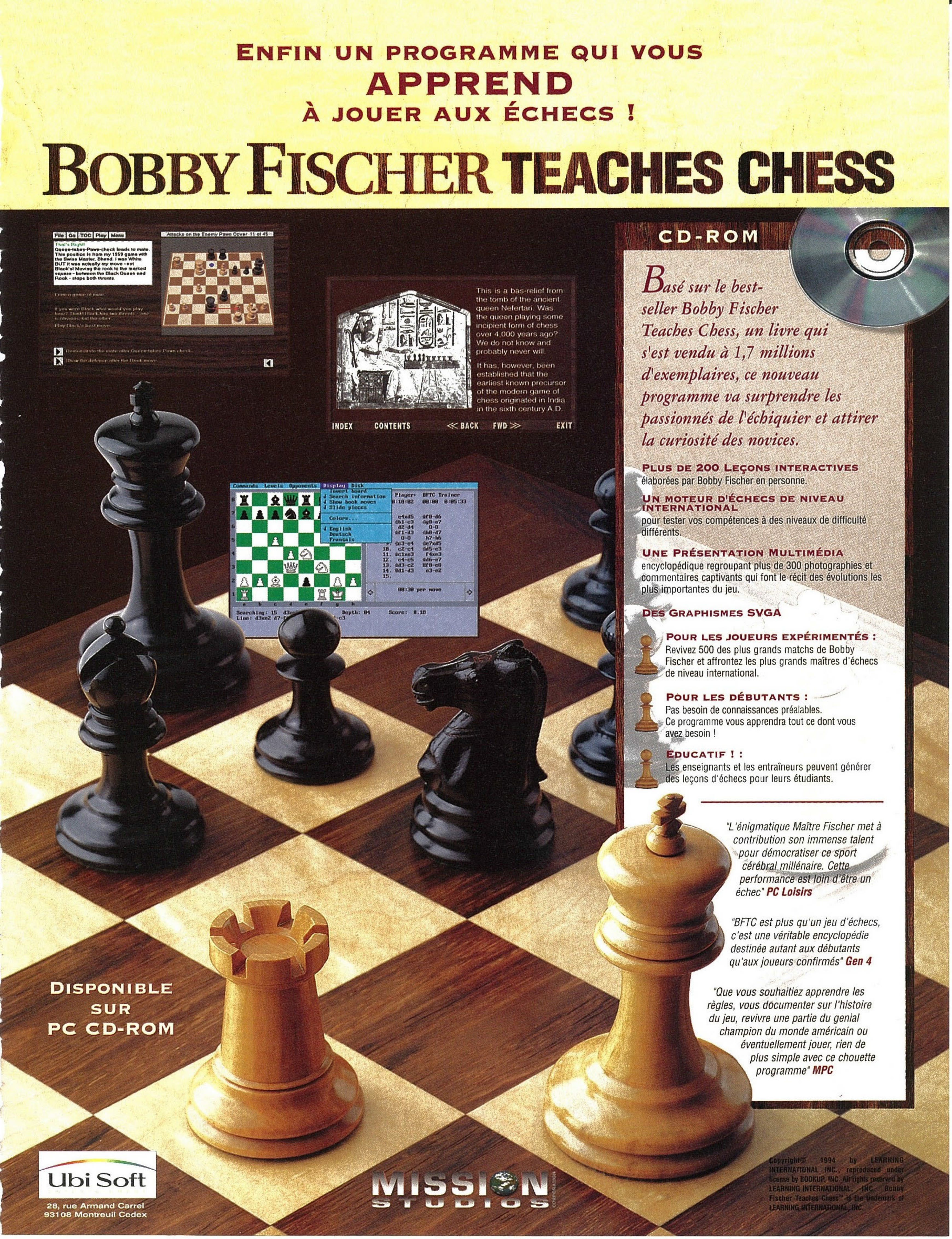
Le TRS-80, dont on trouve à l'époque quelques clones (Video Genie, Prof 80 en kit), aura des successeurs : le modèle 2 et surtout le modèle 3, gros bloc comprenant unité centrale, moniteur vert (majuscules et minuscules), lecteur de cassettes 600 ou 1 500 bauds et emplacement pour les floppy. L'engin est vendu 3 000 F, mais la notice indique qu'il est bon de retourner au magasin tous les mois pour régler l'azimutage de l'unité de stockage à cassettes ! Vous voyez, c'est pas si galère que ça, les PC...

Suivront aussi le TRS-100, une copie sous licence du redoutable Alice 32 de Matra (sorte de ZX raté surnommé "Le petit Chaperon Rouge"), le TRS Color, non compatible avec le TRS-80 et qui ne se vendit pas en raison de l'apparition des Dragon 32 et C64, autrement plus intéressants. Citons aussi le PC 1211, copie sous licence du Sharp, le premier Pocket Basic apparu avant le Canon X07.

Pour les nostalgiques de l'Atari 2600, Activision a eu l'excellente idée de regrouper 15 hits du passé sur CD-ROM PC. Tournant sous Windows, ce CD permet de retrouver Boxing, Chopper Command, Cosmic Commuter, Crackpot, Fishing Derby, Freeway, Frostbite, Grand Prix, H.E.R.O., Kaboom!, Pitfall!, River Raid, Seaquest, Sky Jinks et Spider Fighter. Certes, c'est très moche, mais franchement, on s'amuse bien surtout lorsqu'on a connu les originaux. Chapeau bas, messieurs, devant ce CD, vingt ans de micro vous contemplent ! Cela dit, on remarquera au passage que Windows a du mal à suivre et que les jeux en plein écran sont moins fluides qu'à l'époque de la 2600.






ENFIN UN PROGRAMME QUI VOUS
APPREND
À JOUER AUX ÉCHECS !
BOBBY FISCHER TEACHES CHESS
This is a bas-relief from the tomb of the ancient queen Nefertari. Was the queen playing some incipient form of chess over 4,000 years ago? We do not know and probably never will.
It has, however, been established that the earliest known precursor of the modern game of chess originated in India in the sixth century A.D.
INDEX
CONTENTS
≪ BACK
FWD ≫
EXIT
CD-ROM
Basé sur le best-seller Bobby Fischer Teaches Chess, un livre qui s'est vendu à 1,7 millions d'exemplaires, ce nouveau programme va surprendre les passionnés de l'échiquier et attirer la curiosité des novices.
PLUS DE 200 LEÇONS INTERACTIVES
élaborées par Bobby Fischer en personne.
UN MOTEUR D'ÉCHECS DE NIVEAU INTERNATIONAL
pour tester vos compétences à des niveaux de difficulté différents.
UNE PRÉSENTATION MULTIMÉDIA
encyclopédique regroupant plus de 300 photographies et commentaires captivants qui font le récit des évolutions les plus importantes du jeu.
DES GRAPHISMES SVGA
POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS :
Revivez 500 des plus grands matchs de Bobby Fischer et affrontez les plus grands maîtres d'échecs de niveau international.
POUR LES DÉBUTANTS :
Pas besoin de connaissances préalables.
Ce programme vous apprendra tout ce dont vous avez besoin !
EDUCATIF ! :
Les enseignants et les entraîneurs peuvent générer des leçons d'échecs pour leurs étudiants.
"L'énigmatique Maître Fischer met à contribution son immense talent pour démocratiser ce sport cérébral millénaire. Cette performance est loin d'être un échec" PC Loisirs
"BFTC est plus qu'un jeu d'échecs, c'est une véritable encyclopédie destinée autant aux débutants qu'aux joueurs confirmés" Gen 4
"Que vous souhaitiez apprendre les règles, vous documenter sur l'histoire du jeu, revivre une partie du genial champion du monde américain ou éventuellement jouer, rien de plus simple avec ce chouette programme" MPC
DISPONIBLE
SUR
PC CD-ROM
Ubi Soft
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
MISSION STUDIOS
Copyright© 1994 by LEARNING INTERNATIONAL INC., reproduced under license by BOOKUP, INC. All rights reserved by LEARNING INTERNATIONAL, INC. Bobby Fischer Teaches Chess™ is the trademark of LEARNING INTERNATIONAL, INC.

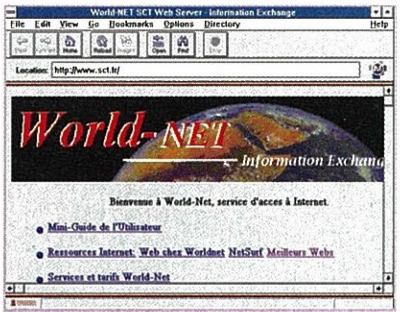
DANIEL ICHBIAH

Premiers pas sur

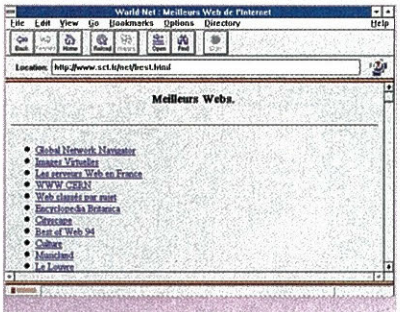
Cyber-citoyens de tous les pays, connectez-vous ! Le monde ouvre ses gigantesques réservoirs d'images, de films et de sons à votre ordinateur. Cela se passe sur Internet et c'est vibrant. Tous les mois, cette rubrique se fera l'écho de l'ébullition télématique qui règne sur les réseaux.

De tous les services de l'Internet, le plus captivant est le World Wide Web, gigantesque réseau mondial de serveurs interconnectés. On en dénombre plusieurs dizaines de milliers, et pas un jour ne s'écoule sans qu'il s'en crée de nouveaux. Films de vampires, images de synthèse, animaux domestiques, architecture baroque... on trouve tout sur le Web. La première chose à faire lorsque l'on découvre Internet est d'aller y faire un tour.

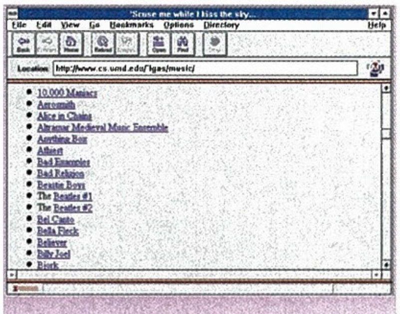
Chaque fournisseur d'accès à Internet propose une série de logiciels permettant de naviguer à loisir sur les réseaux. Le logiciel le plus utilisé pour se balader sur le Web s'intitule Netscape. Après avoir lancé le programme de connexion à l'Internet (sous Windows, il s'agit de TCPMAN, sous Macintosh de Mac PPP), cliquez sur l'icône de Netscape. Par défaut, vous voyez s'afficher la page d'accueil de votre fournisseur d'accès. Celle-ci permet généralement de faire ses premiers pas de manière guidée sur le Web. Nous vous présentons ici trois exemples de parcours, à partir des serveurs de World-Net, Calvacom et FranceNet.



Voici la page d'accueil de World-Net. Sur le World Wide Web, chaque mot souligné est un lien hypertexte qui permet d'accéder à d'autres pages (sur le même serveur ou bien sur un autre). Cliquons sur Meilleurs Webs.



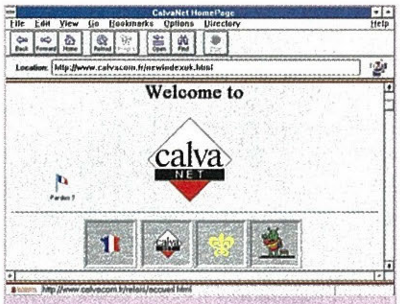
Voici les meilleurs Webs sélectionnés par World-Net : Images virtuelles, Encyclopedia Britannica... Un clic sur Music Land va provoquer une connexion vers un serveur éloigné recensant les sites musicaux.



Nous voici sur Music Land connecté à un ordinateur de Washington. Ce serveur a été mis en place par un consultant informatique. Nous y trouvons une liste impressionnante de rock stars, des Beastie Boys à Yes. Chaque ligne renvoie vers un serveur différent.



Cliquons sur Janet Jackson (Ndlr : On clique où on veut ?). Nous voici reliés à un serveur du Massachusetts dédié aux œuvres et frasques de la sœur de Michael. On y trouve des extraits de chansons à télécharger, les dernières nouvelles de Janet, sans oublier des photos. Notons qu'à tout moment, il est possible de revenir à une page précédente en cliquant sur la première icône (Back).



Voici la page d'accueil que propose Calvacom. Il faut, cette fois, cliquer sur la petite icône Calvanet pour accéder à une sélection de Webs. Notons que les autres icônes (carte de France, etc.) correspondent à des services en langue française : élections présidentielles, Relais & Châteaux, science-fiction. Une belle initiative : la quasi-totalité du Web est en anglais !

Internet News

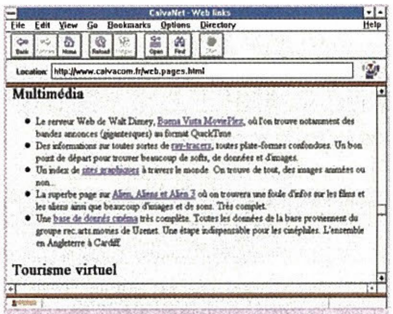
Le meilleur livre pour démarrer sur Internet est sans doute : "Internet : 30 minutes pour comprendre, 3 heures pour essayer" édité par Savoir & Faire et vendu 28 francs !

Internet

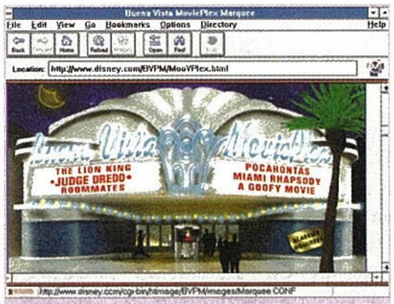


Internet News

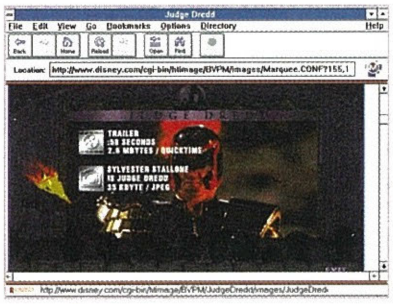
Help ! Psygnosis a lancé une helpline sur Internet pour le jeu Discworld. L'adresse: rince.wind@psygnosis.co.uk.



Calvacom propose d'accéder à une série de Webs à partir de rubriques : Multimédia, Tourisme virtuel... Notons ici la présence de quelques lignes de commentaires pour chaque serveur proposé. Cliquons sur Buena Vista MoviePlex.



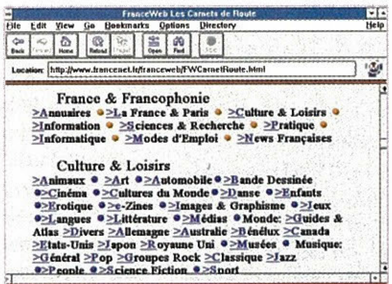
Nous voici sur le serveur de Buena Vista, une division de la Walt Disney Company. On y trouve des informations sur les productions de Disney, Touchstone et Hollywood Pictures. Il comprend des films non encore sortis en France tels que "Judge Dredd".



Voici l'affiche de "Judge Dredd", le nouveau Stallone. Le serveur nous propose de télécharger la bande annonce du film (58 secondes disponibles sous la forme d'un fichier vidéo QuickTime de 2,6 Mo). Avec un modem 14 400 bps, il faut compter plus d'une heure pour télécharger une telle séquence. Bah, les inconditionnels de Sylvester ne reculent devant rien.



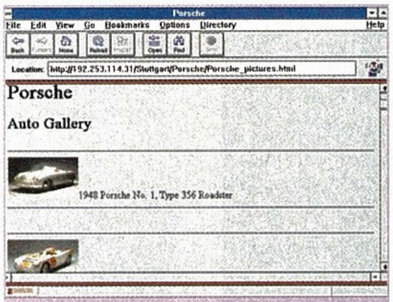
Voici la page d'accueil que FranceNet propose à ses abonnés. Un hypertexte placé un peu plus bas (Carnet de Route) donne accès à des Webs sélectionnés.



Comme on peut le voir ici, FranceNet a fait un très bel effort de présentation. Les serveurs sont classés par catégorie et sous-catégorie : Culture et Loisirs, Informatique, Économie... Cliquons sur Automobile.



Une nouvelle page établie par FranceNet propose d'accéder à des serveurs à nouveau classés : voitures allemandes, américaines, italiennes, japonaises... Un regret au passage : il semblerait qu'aucun constructeur français ne soit présent sur le Net !



Nous voici dans le musée automobile ouvert sur l'initiative du constructeur Porsche. Il propose des images et des faits historiques concernant ces véhicules mythiques. Notons qu'il est possible de revenir à la page d'accueil de son fournisseur d'accès en cliquant sur l'icône Home de Netscape.

Internet News

Calvacom baisse ses prix. La formule Virtuoz s'adresse à ceux qui n'ont pas peur de se plonger dans la technique et se passer d'une assistance téléphonique. Ils ne payeront que 30 francs l'heure de connexion (deux fois moins cher environ). Sans oublier le forfait annuel de 360 francs.

Fan-clubs

Les listes de messagerie d'Internet permettent de se tenir informé en permanence sur un sujet donné. Il suffit de s'abonner à une telle liste pour recevoir quotidiennement, dans sa boîte aux lettres, des messages (informations, discussions...).
Vous trouverez ici les adresses e-mail des fan-clubs d'une trentaine d'artistes de rock.
Procédure à suivre : Envoyer un message à l'adresse e-mail indiquée ici. Dans la mesure où un grand nombre de ces sites sont gérés de manière automatique (par un programme), le plus sûr consiste à utiliser la commande SUBSCRIBE (s'abonner) suivie de votre nom. Exemple : SUBSCRIBE Jean Dupont ou SUB Jean Dupont.
Un conseil : ne vous abonnez pas à trop de listes, votre boîte aux lettres électronique serait rapidement submergée de messages (cela devient rapidement ingérable). Heureusement, il est possible d'y remédier en envoyant un message portant la commande UNSUBSCRIBE (désabonnez-moi !).

TORI AMOS
really-deep-thoughts@gradient.cis.upenn.edu

DAVID BOWIE
spiders@phoenix.imag.fr

KATE BUSH
love-hounds-request@eddie.mit.edu

MARIAH CAREY
skul_ltd@uhura.cc.rochester.edu

CROWDED HOUSE
house-request@casbah.acns.nwu.edu

THE CURE
babble-m-request@cindy.ecst.csuchico.edu

DEPECHE MODE
bong-request@compaq.com

DEF LEPPARD
leppard-request@uiuc.edu

DIRE STRAITS
dire-straits@merrimack.edu

SUITE AU VERSO

ELTON JOHN
elton-john-request@uiuc.edu

PETER GABRIEL/GENESIS
gabriel@merle.acns.nwu.edu

GRATEFUL DEAD
dead-heads-request
@fuggles.acc.virginia.edu

JIMI HENDRIX
hey-joe-request@ms.uky.edu

INXS
inxs-list-request@iastate.edu

JOE JACKSON
jackson-list-request@convex.com

JEAN-MICHEL JARRE
jarre-request@cs.uwp.edu

LED ZEPPELIN
zeppelin-l@cornell.edu
(indiquer SUB ZEPPELIN-L)

MADONNA
madonna-request
@athena.mit.edu

METALLICA
affouj@rpi.edu

MIDNIGHT OIL
powderworks-request
@boulder.colorado.edu

SINEAD O'CONNOR
jump-in-the-river-request
@presto.ig.COM

PEARL JAM
fsmcsl@acad3.alaska.edu

PET SHOP BOYS
introspective-request
@ferkel.ucsb.edu

PINK FLOYD
echoserv@fawnya.tcs.com
(taper Echos dans le message)

POLICE
police-request
@cindy.ecst.csuchico.edu

PRINCE
prince-request@icpsr.umich.edu

QUEEN
com@spacsun.rice.edu

LOU REED
loureed-request
@cvi.hahnemann.edu

R.E.M.
murmur-request@athena.mit.edu

ROLLING STONES
undercover-request
@snowhite.cis.uoguelph.ca

SIOUXSIE & THE BANSHEES
siouxsie-request+
@andrew.cmu.edu

SONIC YOUTH
listserv@cornell.edu
(taper SUB SONIC-LIFE-L)

BRUCE SPRINGSTEEN
backstreets-request
@fuggles.acc.Virginia.edu

10,000 MANIACS
maniacs.request@bbs.oit.unc.edu

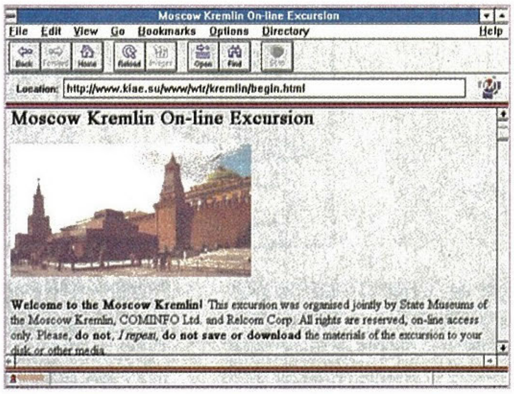
U2
u2-request@hub.cs.jmu.edu

DANIEL ICHBIAH
adresse Internet : di@world-net.sct.fr
adresse Compuserve : 100103,3243

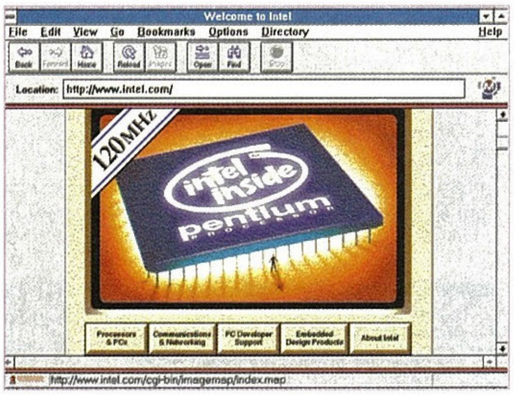
Les adresses du mois

Au-dessous de la barre des icônes, se trouvent les adresses des serveurs consultés avec les pages affichées (à côté de la mention Location). Dans les exemples ci-dessus, nous n'avons jamais eu à frapper de telles adresses : il a suffi de cliquer sur un hypertexte pour que la connexion soit établie. Mais il est possible d'accéder directement au serveur de son choix en frappant manuellement une adresse.

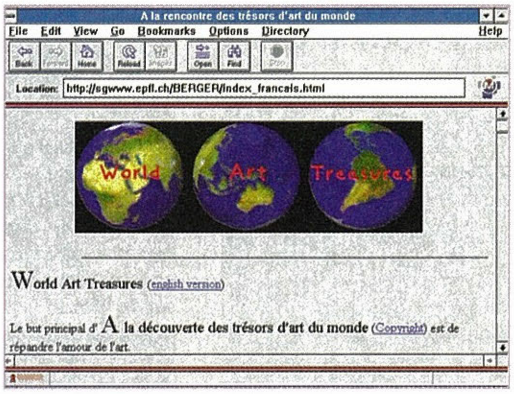
VOICI NOTRE SÉLECTION DU MOIS :



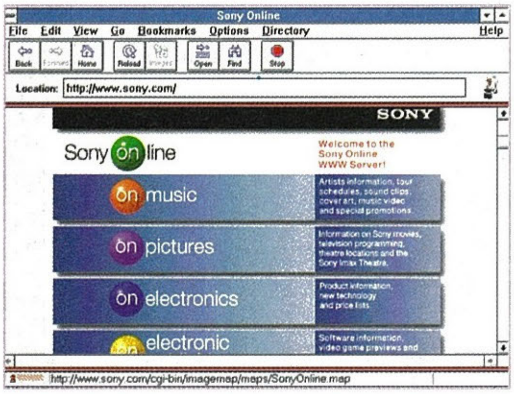
Visite du Kremlin - mausolée de Lénine, place Rouge
www.kiae.su/www/wtr/kremlin/begin.html



Intel : les nouveaux Pentium et le P6
www.intel.com



Œuvres d'art de la fonction Berger à Lausanne
sgwww.efpl.ch/Berger/

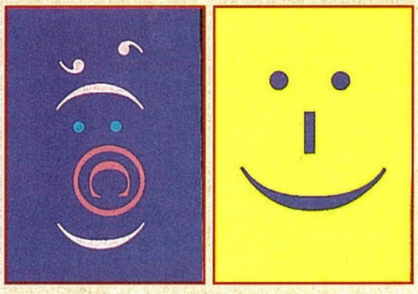


Sony : actualités des films, disques, jeux...
www.sony.com

Internet News

TORTICOLIS

Sur ce Internet, les connectés ont pris l'habitude d'utiliser certains signes typographiques afin de ponctuer leurs textes. Pour dire "souriez" (ça se lit en penchant la tête à gauche), on écrit :-) et pour traiter quelqu'un de clown, on tape *<:O) Nouvelles Images Éditeurs propose "Les messagers", une série de cartes postales inspirées de ces signes appelés emoticons ou smiley.



Les anecdotes du Net

Charlene avait rencontré Robert sur le réseau. Très vite, la conversation avait mué en une intense passion. Elle habitait à Buffalo aux États-Unis et lui dans la ville de Queensland en Australie. Le 13 avril 1994, Robert la demanda en mariage par voie de messagerie. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes virtuels, jusqu'à ce que la réalité vienne se mêler de l'affaire : l'état australien refusa de laisser Charlene sur son territoire, sous prétexte qu'elle était trop obèse et souffrait de diabète. Canter & Siegel, un couple d'avocats américains, avait créé une véritable panique en mars 1994 en diffusant un message publicitaire sur des milliers de forums. La communauté des "internautes" avait réagi à cette agression, de manière taquine (le couple a été submergé de courrier : abonnement d'essais à des magazines...) ou technique (suppression systématique de tout message émanant de Canter & Siegel). Le couple terrible persiste et signe. Leur livre "Comment faire fortune sur l'autoroute de l'information" explique en long et en large quelles sont les opportunités commerciales de l'Internet.


VENEZ GAGNER
UNE CONSOLE
SONY PLAYSTATION
(PSX)
SUR LE
3615
JOYSTICK
PARTICIPEZ AU CONCOURS
ORGANISÉ PAR
" Pourtant c'est simple, on est orientés plein nord, on peut commencer tout de suite l'aménagement de la terrasse..."
JOYSTICK
&
SCORE GAMES
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS
ADRESSES & CATALOGUE AU 36.685.686
Espace CD-Rom PC & MAC, SONY, CDI, PHILIPS, CD32, 3DO, NEO-GEO...
17, rue des Ecoles, 75005 PARIS
Tél: 44 33 68 68. Métro Jussieu.
Espace NINTENDO, SEGA, ATARI, NEC...
44, rue des Fossés St Bernard, 75005 PARIS
Tél: 43 290 290. Métro Jussieu.
Magasins à Antony (92), Compiègne (60), St Germain en Laye (78).



PC CD-ROM

Pinky

HEART OF DARK

Attention, ce que vous allez lire dans les lignes qui suivent constitue sans aucun doute le plus grand événement en matière de jeux vidéo de l'année à venir ! Pour vous en convaincre, il suffisait d'arpenter les couloirs de l'ECTS 95, qui fut l'occasion pour Virgin de dévoiler les premiers pans du voile d'Heart of Darkness. Dans toutes les travées, les stands ou les loges, les visiteurs se repassaient sans cesse la même question : "As-tu vu Heart of Darkness ?". Il faut dire qu'on la jouait très cloisonnée chez Virgin, à la limite du militaire. Pour pouvoir visionner la vidéo de présentation, il fallait posséder un précieux sésame, des cartons d'invitation distribués parcimonieusement à une élite triée sur le volet. Une fois parvenu à l'intérieur, le visiteur pouvait admirer un décor imitant l'aspect d'une caverne, avec des néons de lumière noire cachés dans les interstices de la roche et fumigènes au sol : le grand jeu, quoi !

EDITEUR : Amazing Studio
DISTRIBUTEUR : Virgin
PRÉVU POUR octobre
TEL : (1) 58 63 10 10

Un cloisonnement digne des services secrets

À examiner les alentours, une angoissante question nous est venue à l'esprit : ne s'agissait-il pas là de l'ultime phase d'une mise en scène destinée à faire monter la mayonnaise, à impressionner favorablement les spectateurs avant même qu'ils n'aient vu le moindre écran du jeu ? Car Éric Chahi, co-fondateur d'Amazing Studio avec Frédéric Savoir (l'un des principaux auteurs de Flashback), est assez coutumier du fait. Le même scénario ne s'était-il pas produit alors qu'il préparait Another World ? Là aussi, malgré une période de gestation assez longue, le projet s'était peu à peu dessiné dans le plus grand secret. Or, qu'avions-nous comme nouvelles d'Éric depuis son départ de Delphine en 1992 ? Aucune. La méthode avait largement porté ses fruits pour Another World, qui a connu le succès que l'on sait et propulsé Éric Chahi du rang de bon programmeur reconnu par la profession à celui de star internationale du jeu vidéo. N'était-il pas tentant de renouveler l'expérience pour HOD ? Ou ne s'agissait-il là que de la plus simple expression d'une paranoïa suscitée par l'espionnage industriel des plus intense qui sévit dans ce milieu ? Eh bien, après avoir vu la projection en question, je puis vous dire que nos esprits tendaient plutôt vers la deuxième hypothèse.



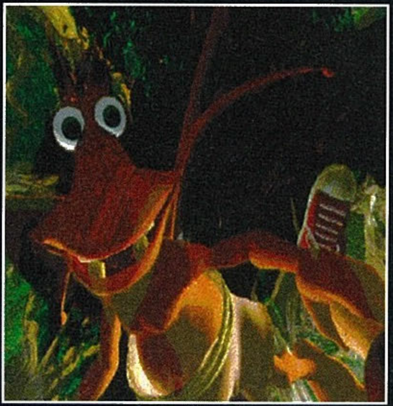






Un scénario passe-partout

S'il fallait enfermer Heart of Darkness dans une catégorie, alors cette dernière serait certainement celle d'un jeu de plates-formes. Seulement voilà, ce logiciel nous semble à tant d'années lumière de tout ce qui s'est fait jusqu'à aujourd'hui dans le domaine de la micro-informatique ludique, qu'il nous paraît vraiment réducteur de lui coller ainsi une étiquette sur le dos. Pourtant, le scénario du soft demeure, lui, assez classique. HOD vous conte l'histoire d'un enfant nommé Andy que l'on voit au tout début du jeu aux prises avec son professeur . Puis sonne enfin la libératrice cloche qui met fin à ses tourments, le jeune Andy se précipitant alors gaiement vers le parc le plus proche de l'école, en compagnie de son fidèle chien. Las, arrivé sur place, une éclipse se produit et dans la pénombre, le garçon a la surprise de voir son animal domestique happé vers les cieux par un rayon tracteur. La rage au cœur, il se précipite chez lui et grimpe au plus



grand arbre planté dans son jardin. C'est en effet là-haut qu'Andy a établi sa base secrète et construit, dans la plus grande confidentialité, un vaisseau spatial formé de bric et de broc. Aux commandes de son navire, Andy se précipite vers l'éclipse et va ainsi pénétrer dans une dimension parallèle des plus hostile. Certes, ce scénario peut être taxé de simplification à l'extrême, mais il faut comprendre que cela a été fait dans un souci d'exportation. Il est en effet notoire, chez nos voisins, que les jeux français ont toujours du mal à réussir leur implantation hors de leurs frontières, et cela en grande partie du fait de leurs scénarios souvent un peu étranges. Il est du reste assez amusant de se rappeler que Delphine avait dû, pour l'adaptation de Flashback sur Genesis, les Megadrive américaines, ajouter un système de score pour éviter de désorienter les petits yankees élevés au shoot'em up ! Mais ici, avec le budget considérable investi dans Heart of Darkness (9 millions de nos francs !), il était hors



NESS



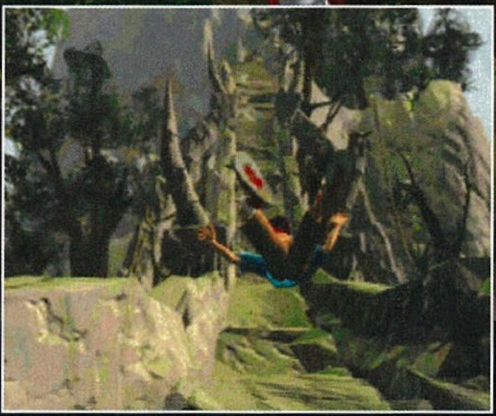






















de question de limiter son marché potentiel à notre seul pays. Si l'on n'est pas donc, de prime abord, particulièrement séduit par la qualité du scénario d'HOD, il en va tout autrement de sa réalisation, croyez-moi.

Un cocktail bitmap/images de synthèse

Avec l'avènement du CD-Rom, on s'est peu à peu habitué à voir fleurir, dans la plupart des jeux, des séquences précalculées non-interactives réalisées en images de synthèse. Mais le cas d'HOD est un peu différent. D'une part, parce que mises bout à bout, ces séquences totalisent 27 minutes d'images de synthèse, ce qui n'est pas rien. D'autre part, parce qu'au lieu de réaliser de telles séquences à des fins d'enjolivement, pour "récompenser" le joueur opiniâtre, Amazing a choisi d'exploiter ces scènes pour renforcer encore l'ambiance du jeu en les plaçant au beau milieu de l'action. Par exemple, lorsque vous dirigez votre personnage parmi un amas de rochers, il vous faut, pour les besoins du jeu, pousser un roc afin de le faire rouler de l'autre côté et ainsi libérer la voie. Au moment où vous effectuez cette action, le logiciel vous ôte soudain la main sans crier gare afin de jouer la séquence appropriée. Et il en va ainsi tout au long du jeu, en de multiples effets de champs/contrechamps traditionnellement plutôt associés au cinéma qu'aux jeux vidéo. "Nous sommes maintenant loin du stade initial qui consistait principalement à déplacer une caméra le long d'un décor", dit à ce sujet Frédéric Savoir. "Nous pensons que de tels outils doivent être au service des personnages de l'histoire, de son atmosphère, comme dans un bon film". Mais le plus surprenant, c'est encore le peu d'attente lorsque le logiciel passe d'une scène interactive à une telle séquence. Pour parvenir à réaliser cette prouesse, le programme charge en fait en partie la séquence suivante tandis que vous jouez, selon la bonne vieille méthode du tampon. Grâce à cet artifice, les séquences en question sont étonnamment rapides, allant jusqu'à 10 images/seconde (en 256 x 192) sur un 486DX33 avec 4 Mo de RAM ! Pour en terminer avec le chapitre des séquences fixes, sachez que ces dernières sont vraiment de toute beauté, et surtout qu'elles n'ont pas l'apparence trop lisse produite traditionnellement par 3D Studio. Pourquoi avoir choisi 3D studio plutôt qu'une station Silicon Graphics ? Tout simplement parce que le développement d'HOD a démarré il y a trois ans ! Tout changer et s'adapter à de nouveaux outils aurait été trop long.

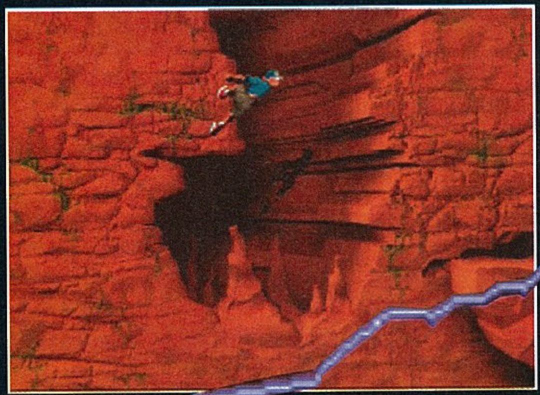














À titre d'exemple, Eric nous fait part d'un témoignage : "Nous avons commencé la programmation du soft sur 486DX2 66. Proche du but, nous utilisons maintenant des Pentium 90 avec 64 Mo de RAM ! En fait, nous aimerions avoir encore davantage de mémoire, mais les PC ne la reconnaissent plus au-delà de ce seuil !"

Une animation exceptionnelle

Bon, c'est bien beau toutes ces séquences, mais si le reste du jeu n'était pas à la hauteur, tout ce qu'Amazing aura réussi à faire, c'est une très belle démo ! Rassurez-vous, d'après ce que nous avons pu voir, c'est très loin d'être le cas. Chacun des tableaux où va évoluer votre héros a été dessiné à la main dans un premier temps, puis refait en 3D, avec textures et ombrages à la clef, ce qui offre un rendu du meilleur goût. Mais là où le plus gros du travail a sans doute été effectué, c'est bien dans le domaine de l'animation. Bien que les personnages d'HOD soient bien des sprites, leur animation est si proche de ce que l'on obtient en 3D, qu'on jurerait qu'il s'agit d'objets. La technique employée pour parvenir à un tel résultat est la même que celle de Flashback, à savoir le rotoscoping, mais elle a considérablement été améliorée pour l'occasion. Pour vous donner un ordre d'idée du travail de titan accompli, sachez qu'un jeu traditionnel à base de sprites oblige ses graphistes à réaliser à peu près 1 000 dessins différents au total. Vous voyez le tableau ? Bon, alors apprenez que le seul personnage d'Andy a nécessité 1 600 animations ! Et seulement lorsqu'il est dirigé dans un sens, car s'il se retourne, toutes ces images sont inversées en temps réel ! Mais il y a plus fort encore : dans Flashback, si chaque action utilisait un nombre impressionnant d'étapes, vous n'aviez pas le contrôle du personnage entre celle de départ et celle d'arrivée. Si vous demandiez un saut alors que le personnage était en pleine course, il fallait attendre qu'il repose son pied d'appui par terre avant qu'il ne s'élance dans les airs. Ici, chacune des étapes peut être enchaînée à diverses autres, selon les commandes que vous ordonnez. Pour ce faire, au fur et à mesure que votre personnage se meut, le soft charge constamment TOUTES les animations qui peuvent en découler, afin qu'aucune perte de temps ne se produise si vous changez brusquement d'avis. Quand on connaît le nombre d'actions que peut effectuer Andy, on mesure mieux l'exploit réalisé. Comme nous l'explique Frédéric, "C'est d'un jeu d'action-aventure qu'il s'agit ici. Le joueur peut sauter, courir, faire feu, se balancer au bout d'une corde, y grimper, escalader une paroi... Mais nous ne voulions aucun à-coup lorsque l'on passe de l'une de ces activités à l'autre. Nous voulions que le joueur ait en permanence un contrôle total". Et ce n'est pas tout, puisque les personnages disposent également tous d'ombres portées qui sont calculées (et tordues en fonction du relief, ondulantes sur l'eau, et tutti quanti) en temps réel ! Terminons ce tour d'horizon avec les effets sonores, qui devraient être de qualité puisque digitalisés en 16 bits, 22 KHz. Naturellement, tout ce beau monde s'exprimera de vive voix, et en quatre langues dont la nôtre, mais Virgin n'a pas encore à l'heure actuelle sélectionné les acteurs qui seront chargés du doublage, il nous est donc difficile de juger de leur authenticité. Mais quoi qu'il en soit, il est sûr qu'Heart of Darkness marquera un tournant dans l'histoire, peut-être le bouquet final des jeux d'actions à base de sprites. Si la jouabilité est au rendez-vous, nul doute que la première production d'Amazing Studio fera très, très mal. C'est tout le mal que nous lui souhaitons.





Célèbre pour ses adaptations de Dragon's Lair sur ordinateurs et consoles, l'éditeur canadien ReadySoft s'apprête à lancer son prochain soft original : Brain Dead 13.

Brain



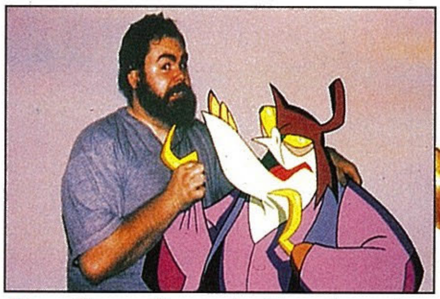
Un peu d'histoire, comme ça, vite fait pour remettre les choses en place dans nos petites têtes (vous savez, avec cette époque de surinformation, avec la télévision, le Câble, Internet, je ne sais plus où donner de la tête, ah ah ah !).

Au début des années 80, sortait Dragon's Lair, premier jeu d'arcade à utiliser la technologie laser disc. Je m'en souviens encore tellement cette sortie avait fait mal dans les salles d'arcade : véritable dessin animé interactif réalisé par les studios de Don Bluth, son laser que t'y crois pas nom de Dieu avec des voix et tout, et les graphismes ohlala, bref un carton.

En 1987, une société de développement de jeux se crée au Canada, ReadySoft. À l'époque, l'Amiga est en plein boum et nos jeunes créateurs ont bien l'intention de foutre le feu dans toutes les boutiques avec des softs révolutionnaires. Pour commencer, ReadySoft rachète les droits de Dragon's Lair et l'adapte sur Amiga. Bingo, le soft se vend méchamment bien et devient best-seller de l'année 1988 outre-Atlantique.

ReadySoft continue sur sa lancée, réalise d'autres jeux basés sur Dragon's Lair sur à peu près toutes les machines (Escape from Singe's Castle, Time Warp, The Curse of Mordred et autre Space Ace). Puis d'autres titres complètement nouveaux (Wrath of the Demon et Guy Spy) qui, disons-le, ne sont pas tout à fait exceptionnels. Le genre s'essouffle, les jeux ont évolué, les joueurs aussi qui ne se contentent plus de softs où il faut juste appuyer sur «feu» de temps en temps.

Mais depuis l'avènement du CD-Rom, les dessins animés interactifs à la Dragon's Lair ont une nouvelle raison de vivre. Le support est parfait pour ce genre de jeu, les graphistes, les designers et leurs copains les musiciens peuvent aller beaucoup plus loin. C'est le défi annoncé par ReadySoft, et c'est Brain Dead 13, son prochain jeu CD-Rom sur 3DO, PC et Mac qui va le relever (le défi, pas le Mac. Quoique !...).



Dave Quesnelle, producteur et réalisateur de Brain Dead 13, s'en prend à Fritz, la sale bestiole qui sera à vos trousses.



Toute l'équipe de Brain Dead 13 pose sur le parking de ReadySoft. À joystick, nous savons que vous aimez les parkings. Manque Roger, souffrant ce jour-là. Et Raymond aussi, il est chiant il est toujours en retard, Raymond. Bernadette était pas là non plus, mais c'est pas trop grave parce qu'on l'aime pas trop, Bernadette.

Mardi : penser à faire sauter la planète.

Dans Brain Dead 13 vous allez incarner Lance, un sale jeune aux cheveux longs. Lance est un petit génie de l'informatique, le roi de la maintenance, le gourou du bidouillage capable de résoudre n'importe quel problème (il peut installer un jeu sur PC sans toucher au config.sys, c'est dire). Appelez le à n'importe quelle heure, il débarque, les mains dans les poches, la casquette vissée jusqu'aux yeux avec un petit sourire narquois qui semble dire : "Alors crétin, on a encore planté sa machine et on n'arrive pas à redémarrer ?". Si on n'avait pas besoin de lui aussi souvent, ça ferait longtemps qu'on l'aurait claqué contre le mur ce sale môme.

Remarquez, pour une fois, le petit père Lance va peut-être en prendre plein la tronche. Il vient d'être appelé au château du Dr Nero Neurosis, le genre d'endroit à éviter à tout prix. Le Docteur cinglé a des problèmes avec ses ordinateurs.

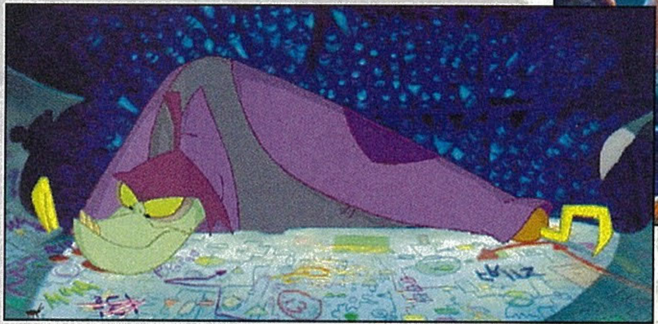
Lance fait son boulot, il trifouille les ordinateurs du château et réactive le tout les doigts dans le nez. Par hasard, en fouillant un petit peu quand même, Lance tombe sur le projet du Dr Nero Neurosis : faire sauter la planète. Le reste de l'histoire s'appelle jeu vidéo, et son issue va sacrément dépendre de votre habileté à déjouer les plans du Dr Machin.

Comme dans Dragon's Lair, vous allez parcourir toutes les pièces d'un château bien flippant. Le Dr taré ne sera pas personnellement à vos trousses, vous aurez affaire à Fritz, sa créature mi-homme mi-animal domestique. Fritz est très vilain, un peu crétin, mais très méchant. Votre but est de détruire le Dr Nero Neurosis, un personnage bizarre qui n'a pas de membre mais uniquement un cerveau avec des yeux.

Tout au long de votre dangereuse aventure, vous rencontrerez d'autres sales bestioles, FrankenJock, Draculette, des créatures ratées qui ont servi d'expérimentation pour la réalisation de Fritz par le Dr Nero MachinTruc.

Comme dans les précédentes







Dead 13





réalisations de ReadySoft, et suivant le principe de l'ancêtre Dragon's Lair, le joueur évolue en semi-liberté, entre acteur et spectateur. Des séquences animées sont déclenchées, et suivant vos réactions, telle ou telle autre séquence y fera suite. Dans son couloir, vous pourrez choisir d'ouvrir la porte de gauche ou la porte de droite. Dans une pièce, vous déciderez de prendre ou de ne pas prendre l'enclume, de la lancer ou de ne pas la lancer sur Fritz, etc. Au premier abord, le principe semble limité, mais le plaisir de ce genre de jeu consiste aussi à admirer les animations et les superbes graphismes. Après tout, on regarde bien des dessins animés sans décider de la destinée des personnages ! Et côté graphismes et animations, grâce au CD-Rom, Braind Dead 13 est plus près du choc causé par Dragon's Lair Laser Disc à sa sortie, que des versions micros proposées jusqu'à maintenant.



Une équipe d'animateurs professionnels



Les moyens mis en œuvre pour développer Brain Dead 13 sont plus proches du monde du dessin animé pour le cinéma que du bête jeu vidéo. Dave Quesnelle, producteur et grand chef du développement de Brain Dead 13, a d'ailleurs bossé sur de nombreuses animations dites classiques. Il a participé à la réalisation de dessins animés pour la télé comme «Beetlejuice» ou «Ewoks», et a mis son talent au service des studios de Don Bluth en Irlande (le dessin animé avec les dinosaures : Petit Pied, Dents Tranchantes et tout. Et l'autre avec les chiens qui chantent qui font rien que les guignols et qui vont au paradis quand ils perdent leurs montres. Vous voyez ?).



Mais Dave ne s'est pas attelé à la tâche tout seul, il s'est entouré de pas moins de 18 animateurs professionnels tous venus d'horizons divers (du dessin animé télé ou cinéma) qui bossent depuis maintenant un an sur le design et les graphismes de Brain Dead 13. Et pour parfaire cette équipe de choc, Dan Turner les a rejoint avec son expérience d'animateur spécialisé en effets spéciaux. Dan a bossé, notamment, dans les studios d'animation de Steven Spielberg à Londres (vous savez, le réalisateur capable de transformer n'importe quel thème en film crétin pour les mômes).

D'ici le mois prochain, tous ces coyotes de ReadySoft auront terminé leur boulot, et nous pourrons vous présenter un test de la version finale.



Le grand méchant du jeu, le Dr Nero Neurosis, confortablement installé sur les épaules de David Foster, président de ReadySoft. Tandis que Fritz danse avec Dave Quesnelle.

MORTAL K

Mortal Kombat II sur PC vient tout juste de sortir, testé le mois dernier dans Joystick (Pinky, excellent !), et déjà Mortal Kombat III se profile à l'horizon. Nous nous sommes rendus chez Sculptured Software, la société chargée d'adapter le jeu d'arcade sur CD-Rom PC, pour en savoir plus.









Les murs sont encore tout tachés de rouge, la moquette n'a pas fini d'absorber l'hémoglobine, les plaies sont encore ouvertes et déjà il va falloir remettre ça. Mortal Kombat 2 est encore tout chaud et Mortal Kombat 3 vient lui botter les fesses pour l'énerver un peu plus. Les jeunes n'ont décidément plus aucune considération pour leurs ancêtres. Remarquez, ce troisième volet n'en est qu'au stade de la preview, il sortira au mois d'octobre. Vous avez encore le temps de cogner, d'écraser des tronches et de jouer avec vos Fatalités pendant plusieurs mois.
Cette fois, Midway a fait appel à Sculptured Software pour adapter son jeu d'arcade. En fait, il s'agissait plus d'une collaboration que d'une adaptation. En effet, le jeu d'arcade a été développé parallèlement à la version PC CD, les deux sociétés communiquaient en permanence, avec réunions toutes les deux semaines et tout le tralala. Depuis ses bureaux de Chicago, Midway s'occupait de créer et de designer les différents personnages du jeu, le scénario et les nouvelles possibilités de cette version, tandis qu'à Sculptured Software on bossait sur les outils d'affichage et d'animation sur PC. Dès que de nouveaux éléments étaient au point, zou, Midway envoyait tout ça direction Sculptured Software à Salt Lake City. Alors qu'habituellement une conversion est en retard d'environ un an par rapport à l'original, pour Mortal Kombat 3, le décalage n'était que de deux mois. Ce sont peut-être les prémices d'un nouveau type de collaboration entre les sociétés qui développent les jeux d'arcade et celles qui bossent sur micros et consoles (Sculptured Software s'est également chargé des versions Super Nintendo et Megadrive).

Y A UNE HISTOIRE DERRIERE TOUT ÇA ?

Je sais, cela peut paraître surprenant, mais il y a tout un scénario derrière la série des Mortal Kombat ; et l'histoire est plutôt compliquée, pleine de relations étranges entre les personnages qui ont tous des motivations différentes. Il est plus courant de prendre Mortal Kombat juste comme un jeu de baston - après tout, c'est le principal - mais les vrais fans connaissent tous les personnages par leurs petits noms, ils connaissent leur histoire et ont leur petit préféré.
Dans le premier Mortal Kombat, le tournoi opposant tous les personnages en lice fut remporté par Shang Tsung. Dans le second, qui ne se déroulait plus sur Terre mais dans l'Outworld, c'est Shao Kahn qui l'a remporté. Dans le troisième épisode, c'est... hey, mais on le sait pas encore, cela dépend de ce que vous allez être capable de faire.
Shao Kahn, malgré son apparence féroce, est un petit être sensible. Il se meurt de chagrin de ne plus avoir sa femme à ses côtés. Celle-ci est morte depuis de nombreuses années et il cherche le moyen de la faire revenir auprès de lui. Et grâce à Shang Tsun le sorcier, il a enfin la solution. Le seul problème est qu'elle ne peut réapparaître dans l'Outworld, mais qu'elle reviendra sur Terre. Shao Kahn n'est pas à ça près, et il va sur Terre où il fout un bordel pas possible. Il transforme tout en désolation, pour faire ressembler la Terre à son monde de prédilection, l'Outworld, puis il commence sa chasse aux âmes.
Les dieux ne l'entendent pas de cette oreille - ni de l'autre d'ailleurs - et ils réunissent les derniers combattants vaillants disponibles sur Terre pour combattre Shao Khan. Mortal Kombat 3 peut commencer.

EXCLUSIF !

KOMBAT III

Mortal Kombat 3 met en scène plus de personnages que ses prédécesseurs. Quatorze sont disponibles à l'écran de sélection des joueurs, auquel il faut ajouter les deux boss de fin dont Shao Kahn lui-même, ainsi que les inévitables personnages cachés. Sur les quatorze personnages, sept sont entièrement nouveaux, les sept autres sont des rescapés des deux épisodes précédents. Les personnages qui avaient déjà fait des apparitions dans Mortal Kombat reviennent avec de nouveaux coups, des Fatalités encore plus terribles, et parfois un tout nouveau look.

Kung Lao est de retour, et il lance toujours son chapeau aux bords aiguisés comme des rasoirs. Jax a subi une "petite" opération, ses poings et ses bras sont maintenant en métal, histoire de mieux exploser ses adversaires.



LE BAL DES NOUVEAUX PERSONNAGES

Kano et Sonya étaient prisonniers de Shao Khan dans Mortal Kombat 2, ils se sont libérés et reviennent pour se battre, plus féroces que jamais. Les trois maîtres Shaolin, Liu Kang et Kung Lao sont également de la fête ainsi que Shang Tsung. Les deux ninjas Reptile et Scorpion ont disparu, remplacés par deux robots ninjas : Sektor et Cyrax. L'un est rouge, l'autre jaune, tous deux sont faits de métal et peuvent lancer des missiles sur leurs adversaires. Une nouvelle combattante fait son apparition, Sheeva. Elle est de la même race que Goro, l'un des boss de Mortal Kombat premier du nom, elle a donc quatre bras. Tous les jeux de baston ont maintenant leur Indien dans la liste des combattants. Mortal Kombat 3 n'échappe pas à la règle et présente Night Wolf. Les designers de Midway ont essayé de sortir des sentiers battus et de ne pas le représenter d'une façon trop cliché. La femme de Shao Khan est là, et vous pouvez la contrôler. Elle porte le doux nom de Sindel, ressemble un peu à son ancien mari, et peut voler. Vraiment fendard pour taper sur ses adversaires. Reste deux nouveaux personnages, Stryker, un flic armé d'une matraque et capable de lancer des grenades, et Cabal, un personnage couvert de cicatrices, masqué, et aux mains prolongées par de longues lames aiguisées. Ce personnage fut sans nul doute inspiré par Edward aux Mains d'Argent.

Si vous réussissez à battre tous vos adversaires, et avant d'affronter Shao Khan lui-même, vous aurez affaire à Motaro, le nouveau boss de Mortal Kombat 3. Ce personnage est particulièrement soigné, une sorte de minotaure avec une longue queue qu'il utilise pour frapper ses adversaires.





UN SIXIEME BOUTON ET DES CODES SECRETS

Si vous pensez que cinq boutons étaient déjà trop pour manipuler Mortal Kombat, vous allez souffrir. Dans Mortal Kombat 3, il y en a un nouveau, pour faire courir votre personnage. Celui-ci a une grande influence dans le jeu, puisqu'il peut être combiné avec presque tous les coups pour les exécuter plus vite. Il sert aussi à se déplacer rapidement, bien sûr. Le nombre de combinaisons devient alors étourdissant. En plus des Fatalités, vous pourrez maintenant exécuter des Animalités. Ces dernières transforment votre adversaire en animal. Chaque personnage se transforme différemment. Une nouveauté plutôt en forme de gag.

Mortal Kombat 3 est bourré de cheat-modes et d'options secrètes. Un système de codes, en manipulant les manettes et les boutons pendant l'affichage de l'écran "versus", permet d'y accéder. Ces codes servent à tout, aussi bien à se rendre dans un autre tableau qu'à jouer avec un personnage secret ou un pouvoir spécial. Regardez bien les pub de Mortal Kombat 3, des codes secrets y seront dévoilés.

Les graphismes de Mortal Kombat 3 sont beaucoup plus beaux que dans les versions précédentes. Attention, ne vous fiez pas aux écrans qui traînent dans cette préview, les graphismes n'ont pas encore été retouchés, la version finale devrait être plus belle que ça.

Les programmeurs de Sculptured Software ont fait un boulot exceptionnel. Les animations de Mortal Kombat 3 sont d'une fluidité exemplaire, ce qui est loin d'être évident sur PC, la machine n'est pas faite pour les jeux d'arcade.

Mortal Kombat 3 sur PC CD ne sortira qu'au mois d'octobre. D'ici là, entraînez-vous sur le 2 ou avec la machine d'arcade qui vient juste de sortir aux États-Unis, il y a à peine deux semaines. On n'a pas fini de se foutre sur la tronche...



SEB





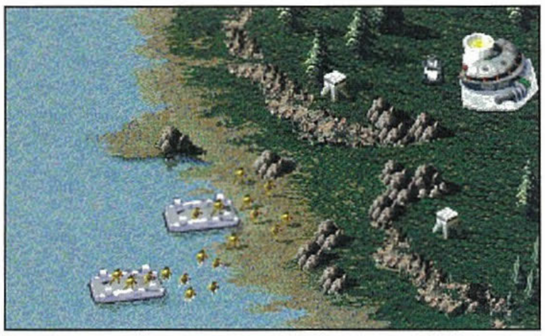




PC CD-ROM

COMMAND & CONQUER

Jusqu'à il y a quelques jours, j'étais persuadé que tous les gens qui vivent à Las Vegas travaillaient dans les hôtels, les casinos ou les restaurants. Une sorte de ville en carton-pâte entièrement dévouée aux dieux Loisirs & Fric. Traînez dans les rues de la ville et vous aurez cette impression : pas de supermarché ou de commerce pour faires vos courses, à croire que les autochtones se nourrissent de cailloux et de sable; pas de bar, rien, que dalle. Pas de vie en-dehors de la rue principale où tous les hôtels sont agglutinés les uns aux autres, impatients d'avaler les touristes fraîchement débarqués. Une sorte de Disneyland déglingué pour adultes. Les locaux de Westwood Studios sont situés à Las Vegas, tiens. Quand je me suis rendu là-bas pour rencontrer l'équipe qui bosse sur Command & Conquer, je m'attendais à trouver graphistes et programmeurs coincés au milieu des machines à sous, les ordinateurs installés sur des tables de black-jack ou de roulette. Que dalle ! Tout était normal, les locaux de Westwood Studios ressemblent à tous les locaux des boîtes informatiques de la planète. À la différence près qu'on y respire le talent et le génie à pleins poumons. Donnez-moi la main, je vous emmène voir leur tout dernier jeu CD-Rom PC qui sortira fin mai. Attention, ça fait mal tellement c'est bien.







Le jeu de stratégie ultime

En quelques tires, Westwood Studios s'est forgé une solide réputation de grande qualité auprès des joueurs. À mon humble avis, les coyotes qui bossent là-bas (graphistes, designers, musiciens, programmeurs) font partie des équipes de développement les plus talentueuses de la planète. Il aura suffi de Lands of Lore, d'un des Kyrandia ou de Dune II, pour que nombre de joueurs PC aient le nom de Westwood Studios définitivement installé dans la case "ouah-super" de leur cerveau.



Si vous avez particulièrement apprécié Dune II, vous pouvez vous réjouir de l'arrivée très prochaine de Command & Conquer. Le jeu reprend les mêmes bases: un jeu de stratégie en temps réel avec des graphismes animés. Mais la comparaison s'arrête là, le monde est totalement différent, et tout, absolument tout a été amélioré. De l'interface à la qualité des graphismes, en passant par la durée de vie du jeu, les sons et l'intelligence artificielle déployée par l'ordinateur.

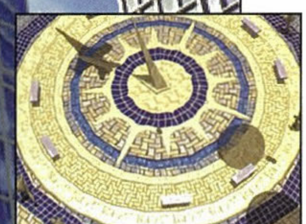
Le monde dépeint par Command & Conquer n'est pas très joyeux. Il est d'autant plus déprimant qu'il se situe dans un futur sacrément proche, et qu'on ne peut s'empêcher d'y déceler de sérieuses connexions avec ce qui se passe autour de nous en ce moment. Une confrérie terroriste dirigée par des fanatiques religieux musulmans sévit en Europe de l'Est et en Afrique du Nord. Ils remportent de nombreuses batailles et rallient de plus en plus de gens à leur cause dans leur croisade contre le reste du monde. Depuis peu, ils utilisent des moyens de communication et de propagande inhabituels pour ce genre d'organisation : les médias, et à découvert. L'organisation criminuelle tente de se normaliser, de s'installer dans la classe politique classique pour atteindre encore plus de gens. Face à cette véritable armée : le GDI, un groupe anti-terrorsite formé par les Nations-Unies.

Le scénario du jeu définit de façon très manichéenne qui sont les gentils et qui sont les méchants. Mais Command & Conquer vous laisse le choix, ainsi vous pourrez choisir de diriger l'armée terroriste si vous pensez qu'un casque bleu s'accorde mal avec votre teint de peau. En fait, vous serez amené à jouer avec les deux compas, puisque selon celui que vous choisissez, vous ne vous retrouvez pas avec les mêmes scénarios. Les batailles n'ont pas lieu aux mêmes endroits. Avec le GDI, vous combattez en Europe de l'Est, tandis qu'avec l'organisation terroriste vous vous battez pour conquérir l'Afrique du Nord. Pratiquement deux jeux dans le jeu.



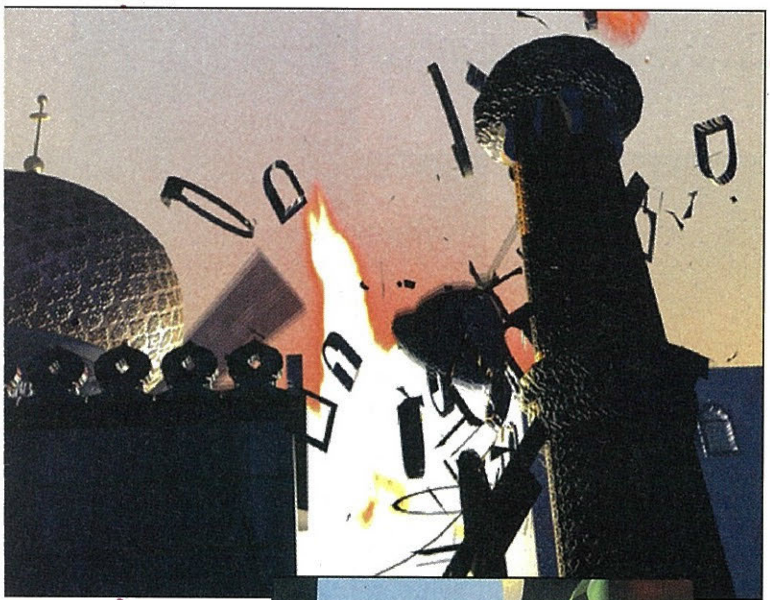






Une fois à la tête de l'un des camps, vous aurez à prendre toutes les décisions. Les champs de bataille sont représentés en vue de dessus avec un léger effet de perspective. Les graphismes sont superbes, tout est tellement détailllé, je serais même tenté de dire que tout est "mignon" s'il ne s'agissait pas exclusivement d'engins de guerre. Le jeu est divisé en scéna-











rios, en différents objectifs que vous aurez à atteindre l'un après l'autre jusqu'à atteindre la victoire sur vos adversaires. Las Command & Conquer n'est pas totalement linéaire, vous pouvez très bien manquer quelques missions et gagner la partie quand même. Vous aurez juste à suivre un autre parcours que le parcours parfait.



Manquer une mission a bien sûr des répercussions sur les suivantes. Imaginons par exemple que dans la mission X, je doive détruire un énorme radar ennemi. Bon, comme je suis un peu truffe et que toute cette violence me fait bien peur, j'échoue. Dans la précédente, mes ennemis ont encore leur satané radar. Du coup, ils pourront plus facilement me foutre sur la tronche. Vous voyez l'enchaînement, et tout ?

Tout cela donne un vaste crédit à l'ensemble du jeu, tout est cohérent, le joueur évolue dans un scénario global. L'excellente ambiance du jeu est très largement servie par de nombreuses scènes 3D qui entrecoupent chaque mission. Le travail des graphistes de Westwood Studios s'admire aves les yeux grands ouverts et la langue pendante genre "je-bave-sur mon-T-Shirt". Plus de 70 scènes différentes seront intégrées dans le jeu ; vous trouverez quelques images dans cette preview pour vous certifier combien elles sont superbes. Elles ont été réalisées avec l'incontournable 3D Studio. Mais c'est le génie créatif de l'équipe de Westwood qui fait la différence. Chaque véhicule, chaque bâtiment, chaque texture a été étudié avec soin, et leur réalisation est poussée loin dans le détail.

Ça c'est pour les graphismes qui agrémentent le jeu, et vous vous dites un peu râleur : "C'est bien joli, mais ce qui compte surtout c'est les graphismes du jeu lui-même". Eh bien, paf, eux aussi ils on été entièrement réalisés avec 3DS, même s'ils sont tout petits. La même attention, la même précision leur a été portée.

L'interface la plus agréable du monde ?

Quand est venu le moment de créer Command & Conquer, les designers de Westwood Studios ont eu la bonne idée de tenir compte des critiques que les joueurs leur avaient fait parvenir pour Dune II. Comme quoi les formulaires que l'on trouve dans les boîtes des jeux servent à quelque chose. Par exemple, l'une des critiques qui revenait souvent concernait l'interface du jeu. Trop de clics, de fenêtres et de manipulations. Hop, plfluuuff, vous pouvez traverser les missions de Command & Conquer pratiquement sans cliquer dans un menu. Tout se passe en cliquant sur l'armée à qui vous voulez donner un ordre, et sur son objectif. Si vous cliquez sur un ennemi, l'ordinateur comprend que vous voulez l'attaquer, si vous cliquez sur un coin de terrain vide, il pige que vous voulez vous y rendre. Toute l'interface réside sur ce principe.

Autre critique souvent formulée : l'ordinateur était trop simple à écrabouiller. Du coup, les programmeurs de Westwood Studios ont bossé très longuement sur le moteur d'Intelligence Artificielle du jeu. Même si on ne peut dire qu'il soit vraiment intelligent, votre adversaire, s'il est dirigé par l'ordinateur, ne se fera pas avoir dans des pièges trop simples. Vous devez vous montrer fin stratège pour lui faire mordre la poussière.

Et les détails qui tuent...

Est-il possible d'améliorer un jeu qui sent déjà le soft génial à plein nez ? Comment faire ? En saupoudrant le tout d'options qui relèvent encore la sauce, en poussant à fond les parties habituellement délaissées. C'est la politique appliquée très largement par l'équipe de Westwood Studios pour transformer Command & Conquer en jeu indispensable à votre ludothèque CD-Rom.

Tout d'abord, la musique et les bruitages sont vraiment d'enfer. Les musiques ne ressemblent pas à des pling-plings pourris, les compositions ne sont pas niaises et gnan-gnantes comme c'est trop souvent le cas dans les jeux. Côté bruitages, il y a largement de quoi sursauter à chaque coup de canon, les sons sont empilés ingénieusement, et vous balancent dans une ambiance délicieusement stressante. Des voix dans tous les sens, des boucles de musiques, des explosions, la totale. Toujours côté musique, une option supplémentaire et plutôt originale vient saupoudrer le gâteau d'un magnifique sucre glace. Vous pouvez déterminer quelle musique vous voulez écouter pendant le jeu. Mieux, vous pouvez choisir plusieurs musiques, les programmer comme sur un lecteur CD, en supprimer une qui vous embrouille. Le confort total.

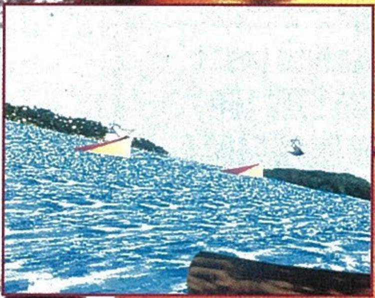
De nombreux jeux permettent maintenant la connexion par modem ou en réseau, et les jeux de stratégie se prêtent parfaitement à ce mode de jeu. C'est vraiment plus drôle d'envoyer ses tanks contre un adversaire humain que contre un ordinateur.

Command & Conquer permet la connection, par modem, donc. Mais si vous disposez de plusieurs PC en réseau, vous pourrez jouer jusqu'à quatre simultanément, chacun sa propre armée. Ouah!

La version que j'ai eu entre mes petites mains pour cette preview était presque terminée, en fait il ne restait plus qu'à intégrer quelques séquences d'animations et à vérifier la jouabilité des différentes missions. Tout cela devrait être prêt pour le mois prochain, et si tout se passe bien vous trouverez donc un test complet de Command & Conquer dans le prochain Joystick.

PAR SEB

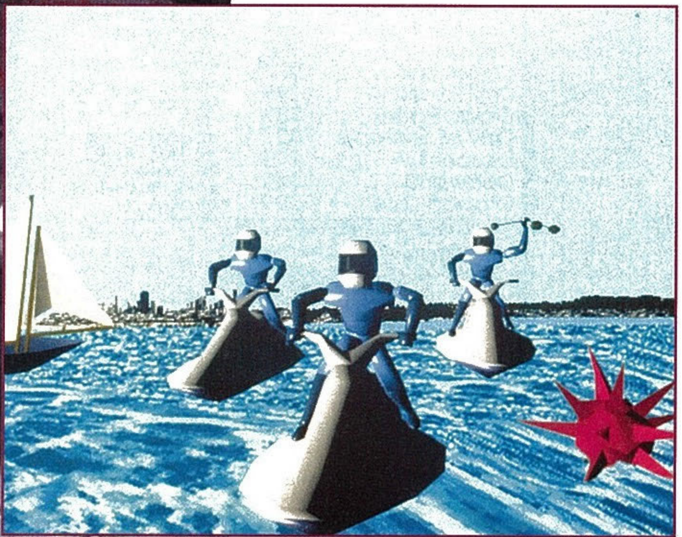
JET SKI RAGE

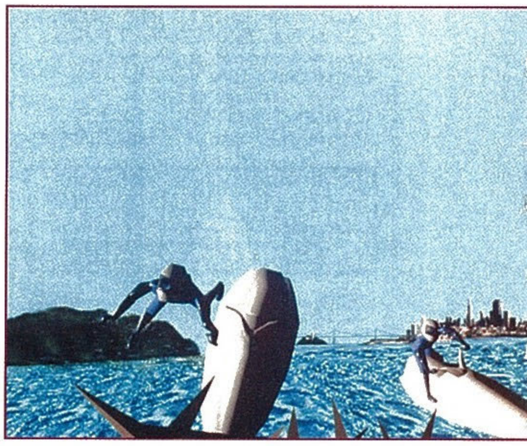


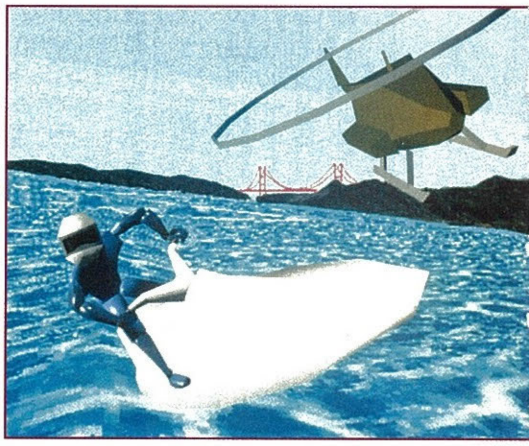


Les développeurs de Velocity sont de retour. Ils vont encore essayer de faire couler toutes les entreprises qui bossent avec des Mac ou des PC en réseau.

Souvenez-vous, Spectre, l'un des titres culte de Velocity, avait déjà causé de sérieux problèmes de productivité un peu partout dans le monde. À Joystick, par exemple, j'ai passé pas mal de nuits blanches à essayer de massacrer Danboss (essayer seulement, tout le monde sait que Danboss est imbattable à n'importe quel jeu), sans prendre garde à tous les articles en retard que je devais rendre. L'effet "Spectre" risque de reprendre, encore plus fort qu'avant avec l'arrivée du nouveau jeu de chez Velocity.
Le titre est explicite : Jet Ski, parce qu'on pilote des jet skis, et Rage parce que les courses sont plutôt violentes (pas parce qu'on dirige des chiens qui bavent). L'action se situe dans le futur, dans la baie de San Francisco ; le sport à la mode consiste à foncer le plus vite possible sur des Jet Skis blindés tout en foutant sur la tronche de ses adversaires. Tout est permis, et tous les concurrents sont armés. Vas-y que j'te lance un missile, que j'te lâche une mine juste devant ton engin, sans compter les coups de pied, coups de poing et autres vacheries. Du Road Rash sur l'eau en quelque sorte !

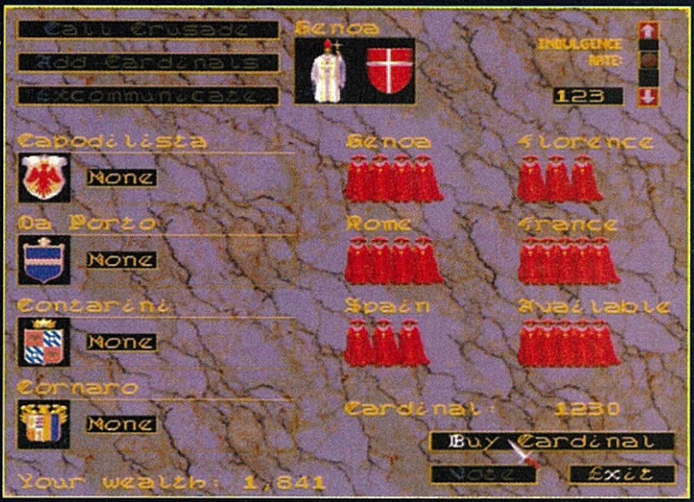






Les graphismes de Jet Ski Rage sont entièrement en 3D, les personnages et les jet skis ayant été «designés» sur Silicon Graphics. Les mouvements de l'océan sont si réalistes, qu'on est à la limite du mal de mer quand on regarde l'écran trop longtemps. Jet Ski Rage aurait déjà été sympa s'il ne s'agissait que d'un jeu contre des adversaires dirigés par l'ordinateur. Mais les programmeurs de Velocity sont spécialisés dans les jeux en réseau, Jet Ski disposera donc de nombreuses options pour jouer contre des joueurs humains. Jusqu'à huit joueurs en réseau IPX sur PC ou Appletalk sur Mac. C'est déjà pas mal. Mais l'option la plus intéressante est sans doute la possibilité de jouer jusqu'à quatre si vous êtes connecté sur Internet, que ces derniers soient dans le même pays ou sur des continents différents. Génial !

EDITEUR: VELOCITY
DISTRIBUTEUR: US GOLD
STANDARDS: PC CD - MAC CD
SORTIE PRÉVUE: FIN MAI



PC CD-ROM

lansolo

Machiavelli the Prince



EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00
SORTIE PREVUE : Mai 95
PREVU SUR : DOS en VO et sous Windows en VF











L'équipe de développement de Machiavelli, Holistic Design, n'est pas inconnue puisqu'elle avait réalisé Hammer of the Gods pour New World Computing. Cette fois-ci, Holistic rejoint Microprose pour une production qui s'inscrit parfaitement dans la lignée des produits de Sid Meier. L'action de Machiavelli prend place au XIVe siècle (NDLR : elle est inspirée de l'œuvre de Nicolas Machiavel, philosophe cynique et homme politique... machiavélique). Le joueur démarre à Venise avec quelques florins en poche et deux navires. Son objectif est d'amasser le maximum de richesses en explorant et en "commerçant" de par le globe. Évidemment, dans l'Europe du XIVe, la conquête du pouvoir requiert de solides aptitudes marchandes, mais aussi une certaine lucidité politique et des ambitions religieuses. Dans un monde en proie aux épidémies et aux attaques de pirates, tous les coups sont bons pour parvenir à ses fins : pots de vin, calomnies, assassinats. On pouvait s'y attendre, Holistic réutilise ici l'interface conçue pour Hammer of the Gods. La police de caractères est toujours aussi illisible, mais le reste du graphisme en S-VGA est beaucoup plus esthétique que dans Colonization. Dans un premier temps, on déplace ses bateaux et caravanes (chameaux, mules) sur une carte qui se dévoile au fur et à mesure afin d'aller vendre ses marchandises dans d'autres comptoirs commerciaux. Des écrans de statistiques nous renseignent sur les cours respectifs des produits, et on essaye d'acheter le moins cher pour revendre le plus cher. Élémentaire, mon cher Watson ! Pour corser le tout, on se fait attaquer par les pirates ou bien on perd ses bateaux dans des tempêtes. Soucieux d'éviter le caractère répétitif de cette phase de jeu, Holistic donne la possibilité d'automatiser les lignes marchandes. Mais Machiavelli ne se résume pas à une gestion commerciale. Tout d'abord, on peut y jouer à quatre (ordinateurs, joueurs humains et modem). Ensuite, une fois riche, l'ambition de devenir Doge à Venise ou Pape à Rome va faire appel à ses propres talents de stratège politique. Pour gagner en popularité, on peut construire des églises ou devenir un mécène dans le domaine des arts. Pour infiltrer les arcanes du pouvoir, il faudra filer de la thune aux cardinaux, soudoyer des sénateurs, voire se payer une équipe de football... euh, non, pas encore ! Bref, alors que Hammer of the Gods se résumait à une guerre de conquête, Machiavelli semble offrir une palette plus large d'actions, et le sujet traité est passionnant. Espérons que le test final viendra confirmer cette bonne impression.





REVENDEZ/ACHETEZ
30 à 80 % MOINS CHER
et GAGNEZ DES CADEAUX !

SCORE GAMES



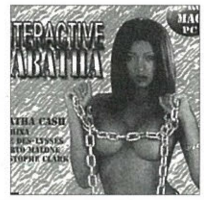
FLIGHT UNLIMITED
PC TEL



VIDEOPHONE
PC/MAC 449F



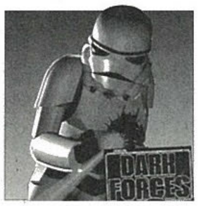
NBA LIVE 95
PC 349F



TABATHA interactive
PC/MAC 349F



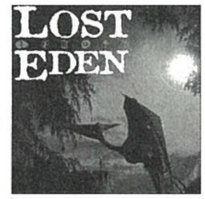
SPACE SIREN
PC/MAC 369F



DARK FORCES
PC 349F



VIRTUAL ESCORT
PC/MAC 449F



LOST EDEN
PC 289F

PLUS DE 10 000 JEUX SUR CD-Rom DISPONIBLES !!!

CD ROM PC

ACCESSOIRES	
LECTEUR CD-Rom PC	
DOUBLE VITESSE PANASONIC	890
SOURIS SG.01	69
JOYSTICK PC Mission	99
MANETTE PC PROPAD	129
JOYSTICK PC OPTIX	299
ENCEINTE AEROSPACE	299
ENCEINTE SOUND BOOSTER	429
JEUX NEUFS	
CRUISE FOR A CORPSE	99
F-19 STEALTH FIGHTER	99
M1 TANK PLATOON	99
EYE OF THE BEHOLDER	99
LEISURE SUIT LARRY 1	99
POLICE QUEST 1	99
F15 STRIKE EAGLE II	99
LINK GOLF	99
LANDS OF LORE	99
7TH GUEST	99
HAND OF FATE	99
CONSPIRACY	99
PIRATES	99
MICKAEL JORDAN IN FLIGHT	99
PRIVATEER	99
SHADOWCASTER	99
SYNDICATE PLUS	99
STRIKE COMMANDER	99
POPULOUS II/POWER MONGER	99
BIRDS OF PREY	129
CHUCK YEAGER	129
688 ATTACK SUB	129
CAR & DRIVER	129
ROBOCOP 3	129
DUNE II	129
DUNE	129
STORMOVICK	129
WING COMMANDER II	129
INDIANAPOLIS 500	129
LHX ATTACK CHOPPER	129
DIGITAL DREAMWARE	149
INFERNO	199
VIDGRID	199
THE HORDE	199
HARPOON CLASSIC	229
SENSIBLE SOCCER	239
STONE KEEP	TEL
RISE OF THE TRIADE	249
GENESIA	269
NASCAR RACING	299
CARTON ROUGE	299
BETRAYAL AL KRONDOR	299
ECSTATICA	299
AL QUADIM	299
CYCLEMANIA	299
KYRANDIA 3	299
NOVASTORM	299
ARMORED FIST	299
QUARANTINE	299
LINKS PRO 389	299
FIFA SOCCER	299
LOST EDEN	299
SPACE QUEST SAGA	299
MASTER OF MAGIC	299
SUPER SKI PRO	299
COMMANDER BLOOD	329
FALCON GOLD	329
TRANSPORT TYCOON	329
POLICE QUEST 4	329
AMAZON QUEEN	329
DESCENT	339
COLONIZATION	339
BATTLE ISLAND	349
PGA GOLF 486	349
THEME PARK	349
TORNADO /FALCON	349
DARK FORCES	349
DRAGON LORE	349
KLICK & PLAY	349
MAGIC CARPET	349
SIM CITY 2000	349
WARCRAFT	349
X-WING COLLECTOR	349
DAWN PATROL	349
IRON ASSAULT	359
CYBERWAR	369
COMMAND & CONQUER	369
DOOM II	369
LA 11EME HEURE	369
RISE OF THE ROBOTS	369
SYNDICATE	369
SEA WOLF	369
STAR TREK 25TH	369
SYSTEM SHOCK	369
ALONE IN THE DARK 3	379
BIOFORGE	379
MYST	379
UNDER A KILLING MOON	379
SAM & MAX version FRA	399
WING COMMANDERS 3	399
HERETIC	TEL
JEUX D'OCCASION	
MEGARACE	139
MAD DOG	199
CRITICAL PATH	149
MAD DOG 2	199
DAY OF THE TENTACLE	199
MONKEY ISLAND	199
GABRIEL KNIGHT	199
OUTPOST	199
IRON HELIX	199
RETURN TO ZORK	199
HELL CAB	199
REBEL ASSAULT	199
INCA II	199
WHO SHOT JOHNNY ROCK	199
LOST IN TIME	199
WORLD CUP USA 94	199
KING QUEST 5	239
KING QUEST 6	239
KING QUEST 7	239
SUBWAR	239
TFX	239

CD-32

JEUX D'OCCASION	
ARABIAN FIGHT	99
DANGEROUS STREET	99
LABYRINTHE OF TIME	99
TOTAL CARNAGE	99
SENSIBLE SOCCER	139
JEUX NEUF	
POWER DRIVE	TEL
CANNON FODDER	199
FIRE FORCE	199
FURY OF THE FURIES	199
RISE OF THE ROBOTS	299
MANCHESTER UNITED	299

CDX CHARME

ESPACE LIBRE SERVICE
RÉSERVÉ AUX ADULTES

ROPES & CHAINS	99
TASTE OF EROTICA	99
PORN OF BIRDS Vol.1	139
BORN TO LOVE	149
CLUB 69	149
PLEASURE ISLAND	149
DIRTY NURSES	149
EXTREME GAIL	149
PINK SHEETS	149
WET DREAM PHOTO	149
ASIAN DREAM GIRLS 1 ou 2	199
CLIMAX	199
HOT LOVERS	199
RED HOT	199
TOP HEAVY	199
BLONDE JUSTICE	249
GROUP THERAPY	249
CALIFORNIA CALENDAR	249
DIRTY LAUNDRY	249
BLONDE BOMBSHELLES	249
MARK OF ZARA	249
NIGHT TRIPS 2	249
MODEL WIFE	249
RAIN WOMAN	249
CURSE OF CATWOMAN	249
EXPOSE	279
EXTREME DELIGHTS	279
PORN MANIA Vol.2	279
ACTRESS UNCOVERED	299
HIGH VOLUME NUDES	299
VIRTUAL VEGAS	299
VELVET DREAMS	299
DEVIL IN MISS JONES	349
HOT BODY - BLONDE FEVER	349
GIRLS OF VIVID 1 ou 2	349
DIRTY DEBUTANTES	349
VIRTUAL VIXENS	379
UROTSUKIDOJI	399

CDI PHILIPS

CDI 450 + MANETTE	1990
CDI 210 + MANETTE	2990
CDI 220 + MANETTE	3990
OCCASION	
CDI 450 + MANETTE	1690
CDI 210 + MANETTE	2090
CDI 220 + MANETTE	2790
MANETTE SUP.	289
FULL MOTION VIDEO	1690
SOURIS	289
FILMS OCCASION	
BLACK RAIN	139
GHOST	139
LIAISON FATALE	139
PROPOSITION INDECANTE	139
STAR TREK	139
UN POISSON NOMMÉ WANDA	139
FILMS NEUF	
APOCALYSPE NOW	185
FLASHDANCE	185
JEUX DE GUERRE	185
LA FIRME	185
LES SURVIVANTS	185
CD NEUF	
FLASHBACK	TEL
VOYEUR	349
ADI EDUCATIF CM1/CM2/6	349
JOURNAL INTERACTIF 94	349
CHAOS CONTROL	399
7TH GUEST	489
BURN CYCLE	489

SCORE GAMES CD
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +

SCORE GAMES PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

SCORE GAMES ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666 +

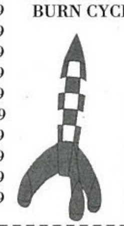
SCORE GAMES COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52 +

SCORE GAMES VPC EXPRESS
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

NOUVEAU !



CATALOGUE 64 PAGES GRATUIT
TELEPHONEZ AU 36 685 686
De province, composez directement le numéro sans faire le 1



NOUVEAU !
LIVRAISON CHRONOPOST 24 HEURES !



COMMANDEZ, VOUS AVEZ DEJA GAGNÉ !

100 FRANCS D'ACHAT = 100 POINTS SCORE GAMES
Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

600 points	Cadeau surprise !	2000 points	Cónsole portable
800 points	Calculatrice	2200 points	Appareil Photo
1000 points	Chronomètre	2400 points	Réveil Parlant
1200 points	Pendulette de voyage	2600 points	Radio Réveil Stéréo
1400 points	Montre sport	2800 points	Radio K7 Portable
1600 points	Montre parlante	3000 points	Mini chaine
1800 points	Baladeur Radio	3200 points	Mini chaine « Karaoke »

COMMANDEZ FACILEMENT



TELEPHONE (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS — FAX (1) 43 29 57 57

GAGNEZ DES CADEAUX !!!

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../ ....../..... Code Client |_|_|_|_|

Jeux	Console	Prix
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F)	CONSOLE 60F	30 F
TOTAL A PAYER		

Chèque : ☐ Mandat : ☐
Carte Bancaire : ☐
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le ....../......
Signature :

06/95 JS

PC CD-Rom/ cd 32/3do

Derek Dela Fuente

Baldies



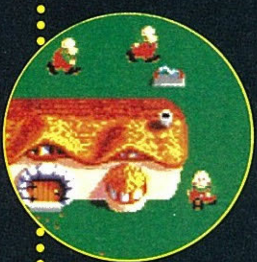
EDITEUR : Gametek
DISTRIBUTEUR : Gametek (16) 72.02.59.24
STANDARDS : PC CD-ROM CD32 3DO
SORTIE PRÉVUE : Avril Mai 95

Dernier rejeton d'une longue lignée de "simulations de dieux" amorcée avec Populous, Baldies vous propose de prendre en main la destinée d'une tribu de chauves, d'où le titre. Les ressemblances du logiciel avec le désormais légendaire Settlers sont très nombreuses, comme notamment la possibilité d'affecter vos nouveaux amis chauves à diverses tâches. Ici, ce sont cinq professions distinctes qui peuvent être embrassées par ces descendants des Lemmings : soldat, constructeurs, travailleurs, scientifiques et, euh, "étalons", si vous voyez ce que je veux dire. Si vous faites construire une maison par vos maçons, puis que vous y réunissez deux "reproducteurs", vous aurez bientôt la chance d'assister à la naissance d'un petit nouveau. Ah, parce qu'avant, on ne peut rien voir ? Ben non, ces crétins de maçons ont en effet la sale manie de mettre des volets aux fenêtres, empêchant Baldies de devenir également un soft éducatif. Dommage ! Dans chacun des cent niveaux qui composent Baldies, une mission bien particulière vous sera attribuée, de la construction de quelques maisons pour les premiers jusqu'à l'anéantissement de tribus rivales dans les derniers. Des rivaux ? Ben oui, à l'instar des autres softs de ce type, il existe d'autres dieux (et leurs adhérents) en dehors de vous, incarnés par l'ordinateur, et tout ce beau monde poursuit bien évidemment les mêmes buts. À vous d'allouer le bon nombre de baldies aux tâches prioritaires, de préserver suffisamment de scientifiques pour que vous ne deviez pas vous défendre à l'aide de lance-pierres contre les attaques d'un ennemi en possession d'avions et de bombes atomiques ! De belles tranches de rigolade en perspective !









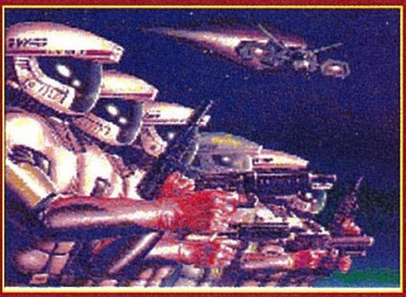
PC

Iansolo

Breach3

On avait testé, il y a quelque temps déjà, "Rules of Engagement 2", une espèce de simulateur de combat spatial. On n'avait pas trop aimé. Breach3 d'Impressions permet d'y apporter une dimension supplémentaire, car il se connecte au programme précité pour offrir une simulation complète. Avec Rules... on se battait dans l'espace, tandis que Breach3 gère les combats sur les planètes, genre Space Marines. L'idée est certes intéressante : il s'agit de commander une escouade d'élite dans des missions contre des races aliennes hostiles, des robots tueurs et autres maraudeurs de ces enfoirés de l'Union Démocratique des Planètes. L'interface de Breach3, aussi acnéique qu'un ado avant Clearasil, ne facilite pas forcément l'accès aux fonctionnalités. Pourtant, le système mélange action temps réel et système par tours de jeu. On vous dira bientôt si l'intérêt de Breach3 mérite qu'on se farcisse la doc.





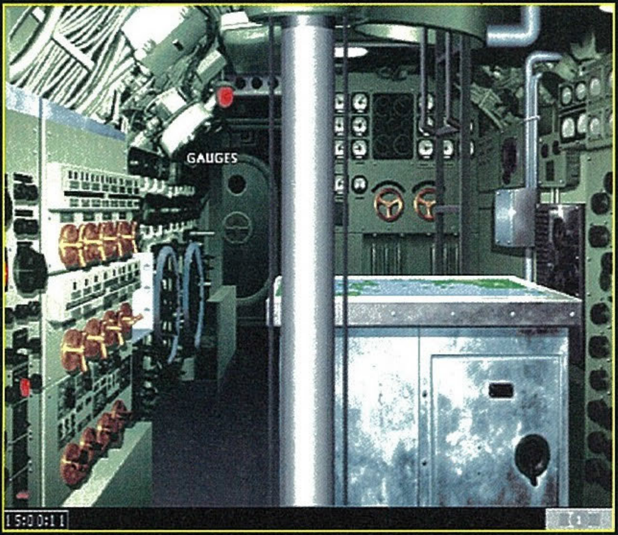
EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (16) 48.18.50.00
STANDARDS : PC CD-ROMPC
SORTIE PRÉVUE : Avril Mai 95

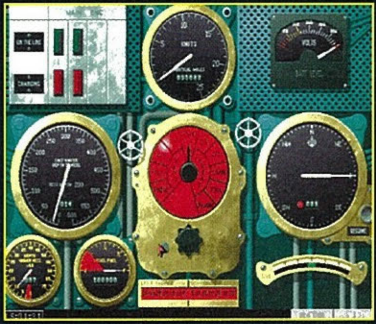


PC CD-ROM

Ian sous l'eau

Silent Hunter



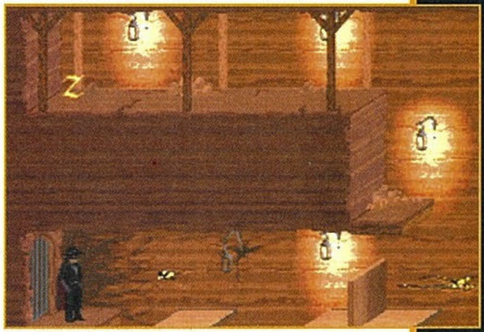




EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : *Mindscape*
TÉLÉPHONE : *(16) 99 79 66 48*
SORTIE PRÉVUE : *Juin*

Bon, ça y est ! Après les scénarios de jeux où il est question de militaires fous, voilà les jeux programmés par des militaires à la retraite. Ou peu s'en faut. Pour Silent Hunter, le futur simulateur de sous-marin de SSI, on a fait appel aux bons services de William "Bud" Gruner, commandant du sous-marin USS Skate pendant la Seconde Guerre mondiale et décoré de la Navy Cross et de la Silver Star. Gruner apporte sa grande expérience en matière de guerre navale (à l'époque, il a coulé plusieurs croiseurs japonais et bateaux marchands, cet enfoiré) et les missions et scénarios du jeu s'appuient sur ses conseils techniques, tactiques et ses expériences personnelles. Vous devez vous dire : "Encore un truc injouable, hyper-complexe" dans la lignée de Great Naval Battles III, testé le mois dernier. Pas du tout ! Silent Hunter s'inscrit dans la descendance des fameux "Silent Service" : de l'action avant tout. Eh bien, la version que nous avons pu voir, sans missions pour l'instant, est très prometteuse. Les écrans sont en S-VGA, et le monde extérieur est entièrement réalisé en 3D avec textures. Montez sur le pont du sous-marin pour admirer l'océan couvert de vagues en mouvement. Au périscope, repérez les bateaux japonais avant de leur envoyer des torpilles (qui laissent des traînées d'écume dans l'eau). Y a pas photo, c'est beau et rapide. À croire que SSI utilise, pour Silent Hunter, le même système 3D que dans Renegade. En plus, l'interface est simple et efficace, ce qui n'est pas toujours évident dans cette catégorie de programme qui privilégie souvent le réalisme à outrance au détriment de la jouabilité. Les autres caractéristiques annoncées sont alléchantes : films vidéo d'époque, missions individuelles et campagnes, bande- son originale... Arghh... encore un mois !



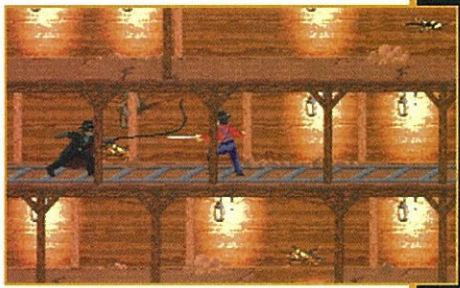


Zorro

PC

LÉO DE URLEVAN

Il va bientôt arriver... Qui ne le connaît pas ? Qui n'a jamais entendu parler de Don Diego de La Vega ? Le voilà qui déboule sur nos micros. Il est assez étonnant que cela ne se passe que maintenant. Le personnage étant sympathique, son arrivée est fort bienvenue. Les séries TV ont toujours inspiré les programmeurs, mais rares ont été les bonnes réalisations. Ce soft qui n'est pas vraiment dans l'air du temps (je suis persuadé que si on se matait la série ces temps-ci, cela nous ferait plus rire qu'autre chose) a pu bénéficié d'une réalisation soignée, car le cahier des charges n'a pas dû imposer une sortie simultanée avec un film ou une série ! L'ensemble fait vraiment penser à "Prince of Persia" de par l'animation du personnage - il se déplace prudemment, court, saute, s'agrippe au plafond. Zorro oblige, vous vous battrez à l'épée ou au fouet sur des scrolls latéraux sans souffrir de ralentisssements, catastrophiques dans ce type de jeu. Les niveaux ont l'air d'être de taille respectable et la maniabilité du personnage assez précise. Côté ambiance sonore, les musiques ne sont pas trop mal. Les voix digitalisées sont correctes car ce n'est pas Bernardo qui a réalisé les sons.



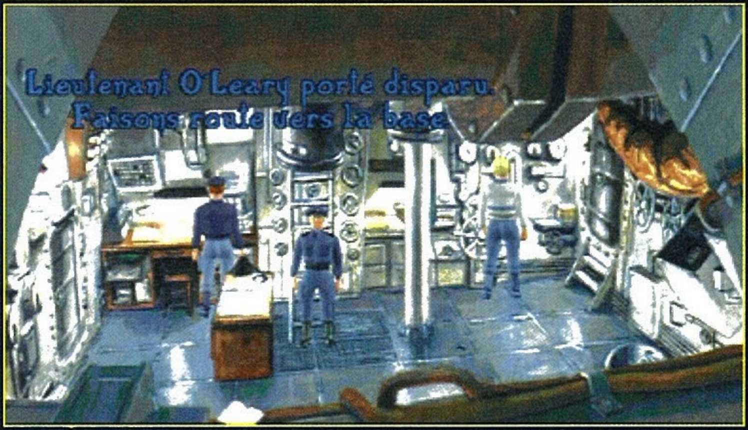
EDITEUR : *Capstone*
DISTRIBUTEUR : *US Gold*
TEL : *(1) 41 06 96 70*
SORTIE : *Mai*



PC CD-ROM

LEO DE URLEVAN

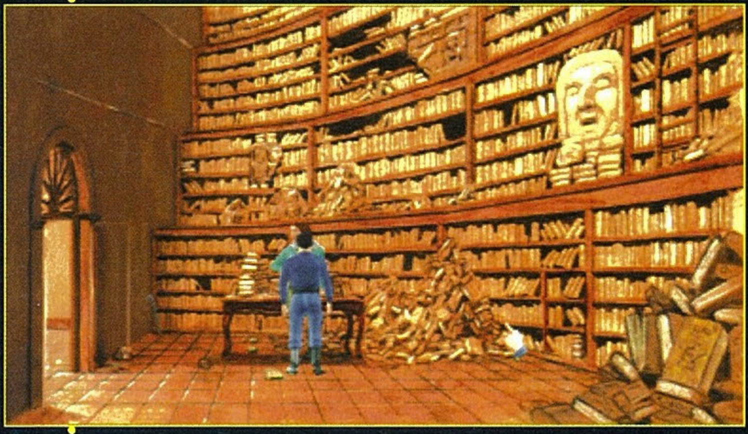
Prisoner of ice







EDITEUR :
Infogrames
Tel : (16) 72 65 50 00
STANDARD :
PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE :
Mai



Il y a quelque chose de pourri dans le Royaume de l'Antarctique. Pendant la Seconde Guerre mondiale, un célèbre anthropologue est retrouvé en bien piteux état après avoir été enfermé dans des geôles nazies dans cette contrée du globe. Les hommes du sous-marin qui viennent le chercher après qu'il ait envoyé un S.O.S. aux forces alliées trouvent deux caisses à ses côtés et les récupèrent. Le commandant de bord contacte ses supérieurs pour les prévenir de la situation. Il reçoit alors la consigne de ne surtout pas exposer les caisses à la chaleur. Tout se serait très bien passé s'il n'y avait pas eu cette saloperie d'incendie ! Dans le fond du sous-marin, bien qu'il n'y ait aucune présence humaine dans cet endroit, quelque chose bouge. Non, ce n'est pas la girafe du capitaine dont on connaît l'âge par le carré de la longueur du cou de son animal. Une des caisses ramassées explose littéralement, et de l'intérieur surgit un tentacule. Une pieuvre ? Allons donc ! Elle mourrait, dans une caisse. Tremblez terrestres, le huitième passager, la chose arrive. Voyages temporels, morts à tous les coins du continuum espace-temps seront le lot quotidien de notre héros qui n'est autre que le petit-fils de... Chut... Sachez cependant que ce jeu est la suite directe de Shadow of the Comet et qu'il est probable qu'il y ait un lien entre les deux jeux. Rassurez-vous, si vous n'avez pas joué au premier, vous comprendrez aisément ce qui s'est passé par des flash-back qui suivront la trame de l'aventure. Apprenez aussi que le scénariste est un fana de Lovecraft et que ces deux volets font partie d'un mythe cher à Infogrames. Je veux bien entendu parler de celui de l'appel de Chtullu.

Techniquement parlant, même si on ne doit pas se mouiller dans une preview, on peut affirmer que c'est magnifique. De plus, le développement de ce jeu est terminé ; on a pu ainsi admirer un graphisme en S-VGA, avec des animations de personnages vraiment magnifiques. Nous avions déjà fait une preview où nous abordions la technique employée pour réaliser ces dernières. On a placé des capteurs sensoriels sur des mimes que l'on a filmées en trois dimensions. Le résultat final est étonnant. 60 000 prises de vue donnant au total plus de 2 000 animations jalonneront les quelque 150 décors de ce soft. Le jeu en lui-même sera divisé en 14 chapitres. Le rendu sonore est excellent, avec des voix en français, des bruitages extrêmement travaillés (aah, le crissement de la neige quand on marche dessus !) et des musiques à vous donner la chair de poule. L'ambiance générale qui découle de ces aspects est tout bonnement fantastique, mais ne nous réjouissons pas : Chtulu veille sur nous !







Guide d'

Voici un récapitulatif de tous les jeux

A 4 NETWORKS

TEST Page 110 | PC, PC CD-ROM



SIMULATION ÉCONOMIQUE

EDITEUR : INFOGRAMES
TEL : (16) 72 65 50 00
NOTICE : FRANÇAIS, 1 JOUEUR

TECHNIQUE 82 | INTERET 94

CONCLUSION
A4 est le jeu de gestion le mieux réalisé et le plus complexe qu'il m'ait été donné de voir. Un jeu où l'on a du mal à séparer fiction et réalité.

UP
- Graphiquement très clair.
- Le réalisme poussé à l'extrême.
- La durée de vie de chaque partie.

DOWN
- Déroutant pour ceux qui n'auraient pas envie de réfléchir plus de cinq minutes.

A. D. HOCKEY 95

TEST Page 67 | PC CD-ROM



SIMULATION SPORTIVE

ÉDITEUR : MERIT STUDIOS
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00

TECHNIQUE 60 | INTERET 60

CONCLUSION
NHLPA Hockey a encore de beaux jours devant lui.



ASTÉRIX, LE DÉFI

TEST Page 84 | PC CD



JEU DE SOCIÉTÉ

EDITEUR : INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR : INFOGRAMES
TÉLÉPHONE : (1) 72 65 50 00
NOTICE VF - NBR DE JOUEUR(S) : 1 À 6 - CONFIG. MINI. : 386DX, CD SIMPLE VITESSE - TESTE SUR 486DX, CD X2 - DISPO SUR CDI - TESTÉ DANS JOY N° 45 - DISPO SUR CDI

TECHNIQUE 60 | INTERET 80

CONCLUSION
Si le concept de jeu en famille n'est pas vraiment le domaine de prédilection des PC, l'avènement de ce programme vient combler cette lacune.

UP
- Le concept
- La qualité du graphisme
- Les voix
- L'installation

DOWN
- Sans grand intérêt à un seul joueur
- On aurait aimer du SVGA

EUROPE 1

TEST Page 108 | PC



DATA DISCK

EDITEUR : BAO
DISTRIBUTEUR : VISUAL MEDIA
NOTICE VF, 486 66 VLB

TECHNIQUE 80 | INTERET 85

CONCLUSION
Un data disk pour Flight Simulator, c'est toujours bon à prendre, surtout lorsqu'il est aussi intéressant que celui-ci.

UP
- Les textures
- Les objets 3D
- Les cartes Jeppesen
- Les approches

DOWN
- Pas assez de scénario

FIGHTER WING

TEST Page 67 | PC CD-ROM



SIMULATEUR DE VOL

EDITEUR : MERIT STUDIOS
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TEL : (1) 48 18 50 00

TECHNIQUE 65 | INTERET 65

CONCLUSION
Autant le dire, Fighter Wing ne laissera pas une trace impérissable dans la grande histoire des simulateurs de vol. Par contre, dans la catégorie comique, la page d'introduction du manuel vaut bien son pesant de cacahouètes.

UP
- Les missions variées
- Le 800x600

DOWN
- L'animation est lente
- Les séquences vidéo n'apportent pas grand chose

FULL THROTTLE

TEST Page 72 | PC CD-ROM



AVENTURE/ACTION

EDITEUR : LUCAS ARTS
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00
NOTICE EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CONFIG RECOMMANDÉE: 386 DX40 AVEC 4 MO DE RAM.

TECHNIQUE 86 | INTERET 92

CONCLUSION
Lucas Arts sait innover pour réveiller le côté rebelle qui sommeille en nous. Beau, jouable, Full Throttle est la référence des jeux d'aventure.

UP
- Originalité
- Graphisme
- Voix, musique, bruitages
- Scénario

DOWN
- On ne peut pas toujours "sauter" les scènes intermédiaires
- Animation des séquences action perfectible

HIGH SEAS TRADER

TEST Page 68 | PC



GESTION/STRATÉGIE

EDITEUR : IMPRESSIONS
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00
NOTICE VF - NBR DE JOUEUR(S) : 1 - CONFIG. MINI. : 386DX. PLACE DISQUE DUR : 13 MO.

TECHNIQUE 73 | INTERET 85

CONCLUSION
Le genre "gestion marchande" n'est pas nouveau, mais High Seas relève le défi avec brio.

UP
- Atmosphère réussie
- Très complet
- La simulation économique évolue pendant le jeu

DOWN
- Le graphisme n'est pas en S-VGA
- La musique

JEWELS OF ORACLE

TEST Page 62 | CD-ROM PC



AVENTURE/ÉDUCATIF

EDITEUR : DISCIS
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TEL : (1) 48 18 50 00
NOTICE : ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIG : 486 SX, 8 MO, CD-ROM DOUBLE VITESSE, SVGA. RECOMMANDÉ : 486 DX, 16 MO DE RAM, PREVU SUR MAC

TECHNIQUE 75 | INTERET 80

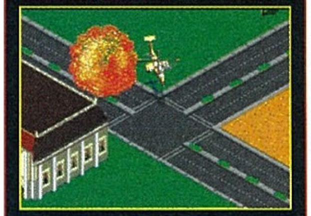
CONCLUSION
Ce jeu n'est pas novateur donc, mais vous ne resterez pas bloqué pendant des heures avant d'entamer une autre énigme.

UP
- La possibilité de passer d'une énigme à une autre est très appréciable.

DOWN
- Certaines énigmes sont trop faciles et d'autres trop difficiles.

JUNGLE STRIKE

TEST Page 114 | PC, PC CD-ROM



ACTION

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
TEL : (1) 72 17 07 83
NOTICE : FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CONFIG MINI : 386 À 33 MHZ

TECHNIQUE 65 | INTERET 80

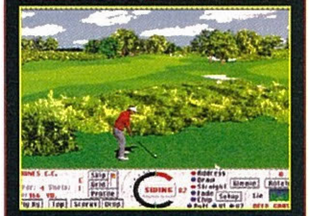
CONCLUSION
Un soft très plaisant, qui pourra vous détendre sans que vous ayez à lire une documentation complexe avant de pouvoir jouer, car la grande force de ce jeu est sa convivialité.

UP
- La variété des missions permet de ne jamais s'ennuyer.
- La jouabilité.

DOWN
- Graphisme pauvre
- Musiques et sons pourries.

LINKS 386 CD

TEST Page 66 | PC CD-ROM



SIMULATION SPORTIVE

EDITEUR : ACCESS
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TÉLÉPHONE : (1) 41 06 96 70
NOTICE VF, 1 A 8 JOUEURS, 386 DX40 AVEC 4 MO DE RAM

TECHNIQUE 85 | INTERET 75

CONCLUSION
Si vous n'avez pas encore Links, cette version est la plus complète à ce jour. Sinon, attendez la version 486.

UP
- Links 386 demeure la référence
- Les "fly-bys"

DOWN
- Pas grand chose de neuf
- La fenêtre des "fly-bys" est un peu riquiqui.

'achat PC

testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

PYROTECHNICA

TEST Page 96 | **PC CD ROM**



SHOOT'EM UP

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS
TÉLÉPHONE : (1) 44.40.60.60.
NOTICE : VF • CONFIG MINIMUM : 486DX 4MO DE RAM - CONFIG RECOMMANDÉE : 486 DX2 8MO DE RAM - DISPONIBLE SUR : PC

TECHNIQUE 65 | **INTERET 85**

CONCLUSION
Un soft qui a su sortir un peu des sentiers battus, mais sa réalisation n'est pas époustouflante pour autant. Excellent sur Pentium.

UP
- L'ambiance.
- Les armes et leurres.

DOWN
- L'animation trop lente.
- La musique n'exploite pas le CD.

SLIPSTREAM 5000

TEST Page 80 | **PC CD-ROM**



ARCADE

ÉDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR : PPS
TÉLÉPHONE : (1) 43 59 47 47
NOTICE VF • CONFIG. MINI. 486 DX33

INTERET 79 à 1
TECHNIQUE 89 | **INTERET 88 à 2**

CONCLUSION
Vous possédez une machine puissante ? Vous avez des copains avec qui jouer ? Pas d'hésitation, vous en aurez pour votre argent. Un bon jeu quand même, si l'on y joue seul.

UP
- La beauté du graphisme
- L'animation temps réel
- L'intérêt à plusieurs
- L'ambiance "championnat"

DOWN
- Nécessite une machine puissante
- Peu jouable au clavier
- Aucune différence entre les vaisseaux

SPACE ACE

TEST P. 100 | **PC CD-ROM**



ARCADE

EDITEUR : READYSOFT
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : (1) 48 18 50 00
CONFIG. MINI. 386 & CD X2 - TESTÉ SUR 486 - DISPO SUR TOUT

TECHNIQUE 70 | **INTERET 10**

CONCLUSION
Je ne ferai que répéter ce que l'on en dit depuis des années : beau, mais chiant, mais beau, mais chiant.

UP
- La beauté du graphisme
- La qualité de l'animation
- Le son

DOWN
- Tout le reste
- Surtout les temps de chargement

STONE PROJECT

TEST Page 90 | **PC CD-ROM**



JEU DE ROLES

EDITEUR: SSI
DISTRIBUTEUR: MINDSCAPE
TELEPHONE: (16) 99 79 66 48
NOTICE EN ANGLAIS • 1 JOUEUR • CONFIGURATION RECOMMANDÉE: 486/33 AVEC 4 MO DE RAM.

TECHNIQUE 75 | **INTERET 82**

CONCLUSION
J'ai préféré Stone Prophet à Menzoberranzan: l'ambiance Basse Egypte est plutôt réussie. Les amateurs de donjons seront comblés.

UP
- Une ambiance pharaonique
- Scénario
- Durée de vie
- Graphisme des personnages

DOWN
- SSI nous ressert encore et toujours le même programme
- Une 3D en-deçà des Doom

SPACESHIP WARLOCK

TEST Page 85 | **PC CD-ROM, MAC**



AVENTURE

DISTRIBUTEUR : VISUAL MEDIA
TÉLÉPHONE: (1) 69 33 17 60

TECHNIQUE 78 | **INTERET 82**

CONCLUSION
Voilà un jeu qui gagne beaucoup à être traduit.

UP
- Ça cause français



SUPER SFII TURBO

TEST Page 86 | **PC CD-ROM**



PANDANLAGUEULE

EDITEUR :GAMETEK
DISTRIBUTEUR :GAMETEK
TELEPHONE : (16) 72 02 59 24
NBR DE JOUEURS : 1 OU 2 • NOTICE : VF • CONFIGURATION MINI : 386 DX33
DISPONIBLE SUR : 3DO, AMIGA.

TECHNIQUE 85 | **INTERET 86**

CONCLUSION
Un soft d'excellente facture, capable de rivaliser sans mal, non pas avec Pac Man, mais avec Mortal Kombat II, le sang en moins.

UP
- La jouabilité
- La qualité des animations
- Les décors variés
- Les musiques de qualité audio

DOWN
- Nécessite un joy numérique ou un pad

TANK COMMANDER

TEST Page 92 | **PC CD-ROM**



ACTION

EDITEUR: DOMARK
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TÉLÉPHONE: (1) 48 18 50 00
NOTICE VF, 2 JOUEURS, CONFIG RECOM. : 386 33 CD-ROM

TECHNIQUE 85 | **INTERET 90**

CONCLUSION
On va dire que voilà un jeu particulièrement intéressant et que l'on n'attendait pas spécialement. Ouf ! les éditeurs peuvent encore nous étonner.

UP
- La vitesse
- La fluidité
- La jouabilité

DOWN
- Les accès

WARRIORS

TEST Page 104 | **PC CD-ROM**



BEAT-THEM-UP

ÉDITEUR : ATREID CONCEPT
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
TÉLÉPHONE : 56.90.85.10
NOTICE : VF

TECHNIQUE 92 | **INTERET 86**

CONCLUSION
Warriors est sans conteste le plus réussi techniquement de tous les beat'em up, même si certains rétrogrades continueront à lui préférer les jeux de combats classiques à base de sprites.

UP
- Des animations hyper-réalistes
- Les angles de vue multiples.
- Les coups spéciaux très spectaculaires

DOWN
- Une jouabilité un peu déroutante au départ.

Le Courrier des lecteurs

par Moulinex

Frères de la côte

Salut joystick, je suis depuis peu l'heureux possesseur du langage de programmation Turbo-Pascal C++. Comme tous les langages de programmation, c'est beaucoup plus facile si on possède un manuel bien expliqué, seulement voilà, je n'en ai pas. J'aimerais que vous me donniez un coup de main pour savoir quel manuel acheter.

J.S., une gendarmerie quelque part.

J'ai perdu un fichier du jeu MUDS (le fichier GDATA.EDP). Pourrais-tu m'envoyer ce fichier ou bien le jeu entier sur disquette ?

R.B. quelque part ailleurs.

Chers amis, et si vous demandiez aux éditeurs respectifs de ces produits de vous fournir manuel et fichiers, pour voir ? Au fait, monsieur le gendarme, ne m'arrêtez pas la prochaine fois que je passerai devant vous sans ma vignette automobile. Je sais bien que c'est obligatoire, mais vous savez ce que c'est. Je n'ai pas les moyens et ma voiture roule aussi bien sans, alors...

Von Keupon

Dans Joystick d'avril, page 53, il y a un petit article intitulé "Libanais raide". Alors là, deux possibilités :
- soit le type qui a écrit l'article connaît le groupe Ludwig Von 88 et fait référence à la chanson n°12 de leur premier CD (Houlala !) ;
- soit il ne connaît pas le groupe, et là, deux autres possibilités : ou il ne fait référence à rien, ou il fait référence à un truc que je ne comprends pas.

Fred, dit Spiff le Spationaute

Bingo ! Le type qui a écrit ça (Mic Dax), connaît. Il précise même que "Houlala !" est tout d'abord sorti sur vinyl, avant le CD. Ah ben tiens, ça fait plaisir de ne pas parler d'informatique, des fois. Bon allez, j'arrête, je vais me faire repérer.

Entre nous soit dit

J'ai depuis quelque temps l'intention de m'acheter un PC, mais quelques questions restent sans réponse.

1) Si je me cantonne aux seuls jeux, dois-je limiter mon choix des composants en fonction de leur rapidité sous DOS, au détriment de Windows ?

Avec l'arrivé de Windows 95, ne risque-t-on pas de voir se développer à court terme des jeux utilisant cet environnement ?

2) Une carte graphique en PCI, comme une ET4000/W32P ne limite-t-elle pas la définition 65 536 couleurs en 1024 x 768 ? Est-ce suffisant ?

3) Prix mis à part, quel moniteur choisir entre 14 et 17 pouces ?

4) Sur la carte mère, la mémoire cache apporte-t-elle un gain incontournable ? Que choisir entre 256 Ko à 15ns et 512 à 20ns ?

5) La mémoire cache du contrôleur (2 ou 4 Mo) optimise-t-elle les performances du disque dur ?

6) 8 Mo de RAM sont-ils suffisants pour les jeux gourmands ?

7) Qu'est-ce que la technologie "Plug and Play" ?

8) Qu'apportent les ports rapides parallèle et série ?

9) Quels risquent quant aux PC en kit ?

10) Ne pourriez-vous pas traiter le papier sur lequel est imprimé Joystick pour éviter que mon chien le bouffe ?

F. Guérin, Nice

Ah ben, en voilà des tas de questions rudement intéressantes. Comme tout le monde se les pose plus ou moins, on va dire qu'après ça, on sera débarrassé. J'espère ! En route donc pour les réponses rudement intéressantes. J'espère !

1) Jeux ou pas, il vaut mieux tant qu'à faire choisir ses composants en fonction du DOS. Les composants en question étant en l'occurrence la carte vidéo, on évitera donc les cartes accélérées exclusivement Windows. Si vous cherchez une carte vraiment performante dans les deux modes, louchez du côté de la ET4000/W32P. En ce qui concerne Win 95, on ne peut pas trop savoir ce que l'avenir nous réserve, mais s'il est aussi rapide qu'on le prétend, aussi bien sous DOS que Windows, la question n'a plus lieu d'être.

2) Ah ben oui, la ET4000/W32P, donc. Effectivement, vous serez "limité". Toutefois, d'ici que des jeux avec cette résolution sortent sous Windows, il se passera pas mal de temps. D'ailleurs, il n'existe pas à ma connaissance de jeux sous DOS en 16 millions de couleurs (ni en 32 000, d'ailleurs). J'ajouterai même qu'à part des logiciels de retouche d'images du type Photoshop, je ne vois pas trop l'intérêt du 16 millions de couleurs.

3) Sans s'occuper du prix ? 300 pouces ! Plus sérieusement, prenez donc un 17 pouces, vous ne le regretterez pas.

4) Ah oui alors, la mémoire cache change tout. Sans conteste, prenez 512 Ko, même à 20ns. Cela dit, avec les économies que vous allez réaliser à la ligne suivante, pourquoi ne pas prendre 512 Ko à 15ns, mhhh ?

5) Alors voilà une chose qui ne sert à rien. Certes ça accélère, mais les gains ne sont pas supérieurs à ceux obtenus avec un Smartdrive bien configuré (Smartdrive est un cache disque logiciel livré avec le DOS).

F) Ben je m'ai trompé. C'est pas F).

6) Dans la majorité des cas, 8 Mo sont suffisants, mais pour être à l'aise, mieux vaut disposer de 12 ou 16 Mo. C'est marrant, je me relis et je me fais peur là. C'est surréaliste cette escalade en matière de mémoire.

7) Comme son nom l'indique, on branche et ça marche. En fait, il s'agit de cartes qui configurent automatiquement les IRQ et DMA et se débrouillent toute seules.

8) Les ports parallèles sont tous rapides. L'intérêt d'un port série rapide est qu'on peut connecter un modem très rapide. On peut s'en passer.

9) Qu'entendez-vous par kit ? S'il s'agit d'acheter sa machine à un "assembleur", pas de risque à condition de se renseigner un minimum sur le magasin. S'il s'agit d'acheter des bouts de PC à droite à gauche et de le monter soi-même, mieux vaut s'y connaître ou se faire aider d'un copain compétent (et dévoué).

10) Depuis le dernier numéro, nous traitons notre papier au sarin. Ne vous étonnez pas si votre chien meurt prochainement. Cela dit, à condition de bien faire bouillir la chair, vous pourrez le consommer sans danger. Épatez vos amis, mangez du chien !

Technicien de surface

Je suis indigné par votre n° 58. Non pas à cause de l'interview de Brigitte Lahaie, mais à cause de ce que vous avez écrit dans Micro Rétro sur l'Apple II. Je cite : "La dernière fois que j'ai vu un Apple II, c'était dans la benne à ordures". Ça va pas, la tête ?

L. Orban, Liège

Il ne s'agissait pas d'un mot d'ordre, mais d'une constatation. Le dernier Apple II que j'ai vu, était effectivement dans une benne à ordures parce que personne ici ne savait quoi en faire. C'est vrai, c'est peut-être triste mais c'est comme ça.

Wagon, Khan et Kepi

Existe-t-il un jeu de Scrabble conforme aux règles tournant sur ordinateur ?

F. Furnaus, Liffol le Grand

Eh non, hélas ! Il n'existe pas de Scrabble en français sur micro. On trouve au pire un Scrabble en VO chez Leisure Genius/ Domark (épuisé).

Pas compris

Plusieurs réflexions à propos de l'édito du n° 59. J'ai 48 ans et je ne me sens pas vieux. Je n'ai aucun blocage face à mon PC, mais cela dit, les éditeurs devraient plutôt balayer devant leur porte, quant on voit la difficulté pour installer certaines applications ou certains accessoires.

Encore un mot sur le passage où on laisse supposer que la micro est une science infuse, attribuée par défaut à la jeunesse. Mes enfants ont entre 12 et 15 ans, leurs copains un âge équivalent, et effectivement ils se servent de tous ces trucs sans la moindre retenue. Attention, je dis "ils se servent", je ne dis pas "ils installent", ou alors c'est du type essai/erreur. Je trouve que vous vous trompez de cible. Cela étant, taper sur les vieux est un argument plus vendeur pour votre clientèle habituelle.

G. Carpentier, Villeneuve-la-Garenne

Oulah ! Mais je n'ai jamais voulu écrire ça ! Je disais qu'il y a plus de gens intéressés par les technologies de pointe chez les jeunes que chez les moins jeunes, et qu'inversement, il y a plus de gens susceptibles d'y accéder financièrement chez les moins jeunes que chez les jeunes. Vous le dites vous-même, vos enfant et leurs amis n'ont aucune retenue face aux machines, ce qui n'est pas le cas de la majorité de leurs parents, convenez-en. Par la suite, je n'ai rien voulu dire de plus que : "les gens d'un certain âge qui ne comprennent rien aux machines semblent en être fiers". Ça ne veut pas dire la même chose du tout que "les gens qui sont fiers de ne rien comprendre aux machines ont un certain âge" ou alors je retourne faire de la philo. Mais je serai bon prince, je vous accorde que j'ai été un peu flou (ou alors peut-être qu'à votre âge, vous ne comprenez plus trop la nuance. Je plaisante. Je marque "je plaisante" parce qu'avec les vieux, on ne sait jamais. Je plaisante aussi). D'accord lorsque vous remarquez que les éditeurs, constructeurs et importateurs se foutent souvent du monde en proposant des produits tordus et surtout mal documentés. Il me semble qu'à Joystick, nous ne cirons pas spécialement leurs pompes. Bref, je ne tapais pas sur les vieux pour être plus vendeur, plus jeune ou plus je ne sais quoi. Joystick s'adresse aux utilisateurs passionnés par l'informatique de loisir, et les sondages lecteurs nous l'ont appris depuis longtemps, la fourchette est assez large. J'ajouterai que du haut de mes 33 ans et demi, je ne juge ni les "jeunes" (je ne le suis plus) ni les "vieux" (je ne le suis pas encore).

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Amiga

Achat

Dép. 57 Achète A1200 et PC CD, vends Sound Blaster. Jean-François Bertheau 1 Rue des Myosotis 57420 Fleury.

Dép. 76 Achète DD 80 Mo mini, sur A1200, contactez Aurélien Blondel 45 Place du Général de Gaulle 76000 Rouen ou tel au 35 70 51 20 entre 22 et 23 h.

Dép. 83 Achète A1200, tbe, et échange jeux sur A500. Vends aussi A500 2 Mo avec ou sans écran. Tel à Serge au 94 69 96 30.

Dép. 85 Achète jeux et utils sur Amiga à bas prix. Gredi Salim 26 Rue Jacques Cartier 85000 La Roche sur Yon.

Contact

Dép. 1 Echange news sur A500/1200, réponse assurée, vente et achat possible. Marc Perrot 19 Rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse ou tel au 74 21 95 19.

Dép. 2 Cherche contacts sur A500/1200, nbx jeux et vends Fifa Soccer sur A500/1200. Laurent Camus 64 Avenue Mendès France 02000 Laon ou tel au 23 23 05 65 le week-end.

Dép. 13 Cherche contacts sur A500/1200, possède liste de jeux, utils et démos. Gebleux Jean-Luc 608 Chemin de Picholiny 13140 Miramas ou tel au 90 58 15 35.

Dép. 33 A500/1200 échange news et oldies, débutants bienvenus. Mounissens Siegfried 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 62 Cherche contacts sur A500 (achète jeux à bas prix, faire offre). Envoyez liste à Philippe Georges 13 Rue Blaise de St Just 62610 Ardres.

Dép. 67 Echange jeux sur Amiga et autres. Tel à Julien au 88 26 00 69.

Dép. 72 Cherche contacts sympas et sérieux pour échange de jeux, démos, utils, DP sur A500. Guilmin Rudy 47 Rue Gustave Courbet 72100 Le Mans.

Dép. 72 Recherche contacts sur A1200 pour échanges de jeux, démos DP et modules. Brières Vincent 53 Rue Guillemare 72000 Le Mans.

Vente

Dép. 13 Vends bible Amiga + mags français et anglais et vends jeux originaux, digit. stéréo, liste sur demande à Iraca Pascal 51 Allée du Frêne 13500 Martigues.

Dép. 19 Vends pour A1200/500 et pour PC jeux et CD, liste sur demande à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 31 Vends lecteur externe Amiga : 390 Frs, tbe et Syndicate 100 Frs, Heimdall 3 sur A1200 : 140 Frs, Body Blows : 70 Frs. Tel à Fabrice Lamata au 61 24 55 71.

Dép. 34 Vends A600 : 700 Frs, et jeux : F1 Grand Prix, Robocop 3, PR AGA, Pinball Fantasy 130 Frs pièce, imprimante Citizen 120D : 350 Frs, Amstrad 464 + 70 jeux : 500 Frs. Tel au 67 04 86 93.

Dép. 44 Vends A500 + 1 Mo + cartouche Action Replay MK3 + nbx jeux et utils originaux, tbe + 2 joys Jet Fighter + 2 souris + manuels : 2000 Frs. Tel au 40 75 90 05 le soir.

Dép. 49 Vends lot de 45 jeux originaux sur A500 : 400 Frs et vends alimentation pour Amiga : 300 Frs. Tel au 41 95 62 14.

Dép. 51 Vends A600 + moniteur 1084S + 2 jeux pour 3 000 Frs. Tel après 19 h à Geoffrey au 26 47 12 13.

Dép. 57 Vends jeux sur A1200 à bas prix. Schmidt Clément 14 Impasse du Houblon 57490 L'Hopital.

Dép. 59 Vends A600, 1 Mo, nbx jeux, joys, le tout en tbe : 750 Frs. Tel à Philippe au 20 92 63 77 après 19 h.

Dép. 59 Vends A1200 + DD 80 Mo Blizzard 4 Mo + jeux disks + lecteur externe + revues. Tel au 27 24 55 82 après 18 h.

Dép. 62 Vends Overdrive vide pour A1200 : 350 Frs + Gunship 2000, Space Hulk, Bubba, Syndicate, Ishar 2 : 100 Frs pièce. Tel au 21 38 40 72.

Dép. 62 Vends 26 logiciels originaux pour A500 (Deluxe Paint 3, Kindwords 2.0, X-Copy Pro...) le tout pour 700 Frs. Joly Michel 453 Rue Ferrer 62220 Carvin ou tel au 21 37 70 47.

Dép. 62 Vends A500+ extension 1 Mo, 2 joys, 400 jeux, utils, Rom1.3 et 200 : 2000 Frs. Bouchart Ludovic 3 Cité Floris 62350 St Venant ou tel au 21 27 38 63.

Dép. 64 Vends jeux Amiga originaux, liste sur demande. Tel à Christophe au 59 26 38 48.

Dép. 64 Vends nbx jeux originaux avec manuels sur Amiga. Tel à Christophe au 59 26 38 48.

Dép. 69 Vends jeux originaux Amiga : Body Blows, Mortal Kombat, The Settlers, Canon Fodder. Tel à Charly au 78 48 20 02.

Dép. 72 Vends A600 + DD + joytick + joypad + 100 disks, environ 1990 Frs. Tel au 43 85 81 43 après 18 h à Emmanuel.

Dép. 77 Vends news, oldies sur A500/1200, pour liste écrire à Cyril Duval 9 Rue de la Haute Bercelle 77300 Fontainebleau.

Dép. 78 Vends A1200 + DD120 Mo : 4 750 Frs ou 5250 Frs avec moniteur 1083S. Tel à Olivier au 34 78 68 02.

Dép. 80 Vends A500 avec extension 540 Ko, double lecteur, écran 1083S stéréo, jeux, utils (140 disks), docs, souris, joys : 2000 Frs. Tel au 22 60 53 75 après 18 h.

Dép. 87 Vends moniteur 1083 stéréo pour A500/600/1200 : 500 Frs. Tel au 55 79 88 33 de 15 à 20 h.

Dép. 92 Vends A1200, lecteur externe, 3 joys, souris, 400 disks : le tout a moins d'un an pour 2700 Frs (80 revues), vends imprimante Epson LX800 : 700 Frs. Tel au 46 44 42 90.

Dép. 94 Vends A2000B, tbe, 3 Mo Ram, DD 52 Mo, carte PC-XT, écran 1084, souris, joys, imprimante Star LC10, nbx logiciels originaux, le tout pour 3000 Frs. Tel à Arnaud au 46 81 29 23.

Dép. 94 Vends A600 1 Mo, HD 20 Mo, moniteur couleur, lecteur externe, accessoires, originaux et disks : 2600 Frs, vends pour A1200 HD 31/2 428 Mo Seagate, sacrifé à 2000 Frs. Tel à Pascal au 45 47 49 99.

Dép. 94 Vends disque dur de 420 Mo, nouveau modèle Seagate (09/94), vendu seulement 2300 Frs. Tel au 45 47 49 99 à Pascal.

Dép. 99 Vends A500 ext 1 Mo, lecteur CD-Rom (CDTV + Net) + lecteur externe + adaptateur TV + Action Replay + 3 joys + souris + 100 disks + DPaint 4 + meuble : 2600 FB. Tel au 19 32 67 81 41.

Atari

Achat

Dép. 99 Achète Megalife 44 pour Atari ST, avec ou sans cartouche 5"1/4 amovible. Basso E. 126 Rue Vanderick B-6180 Courcelles Belgique ou tel au 19 32 71 45 65 23.

Contact

Dép. 70 Recherche tout document lié à l'Assembleur sur ST et sources, échange nbx jeux, utils, démos. Riot Alex 14 Rue Henri Poincaré 70000 Vesoul.

Dép. 94 Cherche contacts pour échange ou vente sur Atari ou PC. Teigny JF 241 Avenue des G. Godets 94500 Champigny sur Marne.

Vente

Dép. 31 Vends lecteur 3"1/2 Atari SF 354 en panne 100 Frs, 2 souris Atari ST : 50 Frs l'une et jeu : Bad Cats ST : 80 Frs ou le lot 180 Frs. Tel à Olivier au 61 12 02 11.

Dép. 72 Vends Atari STE 520 Ko : 2000 Frs, cherche programmes sur ST. Christophe Lepoivre 34 Rue Tuvache 72800 Luché.

Dép. 78 Vends 1040 STE avec nbx jeux, utils, tapis, souris laser : prix à débattre. Tel au 30 43 51 78 après 19 h.

Autres

Contact

Dép. 76 Createur de musique recherche graphiste 3D pour un projet. Tel à Gilles au 35 80 03 00.

Dép. 77 Adhérez plusieurs mois et accédez à toutes les news PC CD originaux pour 38 Frs, info sur disk contre 2 timbres. Club Eco-CD 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 92 Recherche imprimante Seikosha GP100 ou imprimante similaire. Forest Jean 27 Avneue René Morin 92160 Antony ou tel au 42 37 44 13.

Autres

Vente

Dép. 42 Vends imprimante Citizen 120D+ avec support métal et rubans supplémentaires peu servi : 600 Frs + port. Mr Saintantoine 10 Rue Leriche 42190 Charlieu ou tel au 77 60 19 72.

Dép. 59 Vends Soundblaster 8 bits : 200 Frs, LBA 250 Frs ou échange contre Dark Forces ou WC 3 ou Sam et Max ou Guilty. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin.

Dép. 77 Vends disquettes 3"1/2 vierges HD et DD : 40 Frs les 10 HD, 30 Frs les 10 DD. Tel au 60 04 34 60 à Jérôme.

Dép. 75 Recherche souris pour Amstrad 1640 de préférence à Paris, faire offre ou échange softs à la place. Contactez Linda Benmergui 88 Rue Joseph De Maistre 75018 Paris.

Dép. 67 Vends Amstrad 6128+ avec 75 jeux + joystick + cable de téléchargement : 600 Frs. Tel au 88 89 63 62.

Pc

Achat

Dép. 7 Achète, vends logiciels en tout genre, sur tous supports. Bernard Bouvier 205 Rue de Prague 07500 Guilherand Granges.

Dép. 33 Achète jeux et utils sur PC à prix intéressants. Eydely Stéphane 12 Rue du Bataillot 33290 Blanquefort.

Dép. 33 Achète Ram Simm 1 4 et 16 Mo à petit prix à débattre. Tel à Michel au 56 34 85 23.

Dép. 49 Achète ou échange Carton Rouge Kick Off, King Quest 7, NHL Hockey 95, Breathru., Virtual Escort, Presumed Guilty, faire proposition à Vincent au 41 86 86 24 après 18 h.

Dép. 57 Achète ou échange jeux et utils sur PC, envoyez liste à Ney Philippe Lot Labbé Layvray 57130 Verneville.

Dép. 59 Achète, échange, vends jeux et utils. Stéphane Bussieaux 525 Rue Hector Despret 59460 Jeumont.

Dép. 71 Achète softs pour PC. Envoyez vos listes à Kazarian JP Résidence Le Septentrion 18 Avenue P. Nugues 71100 Chalon sur Soane.

Dép. 75 Achète disque dur à la norme IDE ayant une capacité comprise entre 80 et 120 Mo, vends WC3 pour 250 Frs et Comanche Data disk à 100 Frs. Tel à Christophe au 47 66 85 04 après 20 h.

Dép. 77 Achète drivers de la carte SBawe 32 + fichiers son .SBK. Tel au 60 67 37 31.

Contact

Dép. 6 Cherche contacts sur PC pour échange de jeux, envoyez à Damien Tete 46 Chemin des Capucines 06130 Grasse.

Dép. 11 PC échange nouveautés disks, bandes, qualité assurée. Tel au 67 61 04 45 la semaine ou au 68 27 33 54 le week-end à Stéphane.

Dép. 13 Cherche contacts PC sur Marseille, pas sérieux s'abstenir. vinecnt Purificato 16 Avenue Vitton 13000 Marseille ou tel au 91 75 77 67.

Dép. 33 Echange 50 disks contre Perfect General + data disk PC ou Amiga. Tle à Jérôme au 56 65 63 74.

Dép. 37 Fanzine Megamatic sur disk ! Recevez-le contre 4 timbres à 2,40 Frs. Contacts avec fans PC et autres. Julien Lavergne Rue des Ecoles 37420 Avoine.

Dép. 37 Cherche contacts sur PC, rapidité assurée, news. Lavergne Julien Rue des Ecoles 37420 Avoine ou tel au 47 58 95 32.

Dép. 44 Cherche contacts sérieux et durables sur PC. Tel à François au 40 03 61 99.

Dép. 50 Echange Megarace + Genesia (CD) contre 1 seul logiciel : LBA ou Magic Carpet ou Cinemania 94. Tel à Olivier au 33 43 72 97 vers 19 h.

Dép. 57 Echange jeux sur PC, envoyez liste à Viriot Frédéric 9 Rue du Charrau 57140 Norroy le Veneur.

Dép. 59 Recherche contacts sur PC pour apprendre à programmer. Tel à Jean-François au 20 91 79 14.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux, rapides et durables sur PC pour échanges de nbx jeux et utils. Envoyez liste à Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondécourt.

Dép. 67 Echange ou vends Wargames et jeux de stratégie sur PC. Hammer Jean-Philippe 15 Rue Tarade 67000 Strasbourg.

Dép. 69 Vends CD-Rom : Desert Strike, faire offre et cherche contact pour échange de news. His Marc 49 Rue Louis Blanc 69006 Lyon.

Dép. 75 PC cherche contacts en France et ailleurs. Benoit Langrand 191 Rue d'Alesia 75014 Paris.

Dép. 78 Cherche contacts sur PC et PC CD. Envoyez liste à D'Haudt Vincent 80 Avenue Fernand Lefebvre 78300 Poissy ou tel au 30 74 30 73.

Dép. 80 Recherche correspondants sérieux et durables sur PC, possède nbx news sur disks, CD et Streamer. Mr Doderet JP 52 Rue du Bellay 80000 Amiens ou tel au 22 95 51 09.

Dép. 80 Cherche contacts pour échange sources BC++ V4.0 : jeux et utils. Lempereur Serge 53 Rue de Paris 91120 Palaiseau.

Dép. 84 Cherche contacts PC (news) jeux et utils, vends aussi PC CD : Room, Megarace... Pigaglio Lionel 13 Rue Kean Théophile 84800 Isle/Sorgue. Tel au 90 38 00 31.

Dép. 92 Echange jeux et revues d'échecs. Mathieu Xerri au 47 71 00 24.

Dép. 95 Cherche contacts sur PC 486 et A500 pour échange de jeux, démos, utils. Tel au 34 13 43 27 ou écrire à Bariller Eric 4 Rue de la Mare aux Fées 95130 Franconville.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC : Streamer. Matthys Jan Zeedyk 120 8400 Oostende Belgique.

Vente

Dép. 3 Vends nbx jeux CD-Rom et sur 3DO. Tel à Bill au 70 03 19 84 de 19 à 20 h.

Dép. 6 Vends jeux PC originaux : X-Wing, Comanche, 1942, Subwar, Frontier... 150 Frs pièce + port. Tel au 93 5 77 26 le soir.

Dép. 7 Vends jeux originaux PC : Flashback 170 Frs, Wolf 3D, Doom 50 Frs + log. de bourse 490 Frs. Alain Koller Chemin de Chaussée 07430 Vernosc les Annonay.

Dép. 9 Vends carte mère + CPU 486 DX2 66 Intel VLB + 8 Mo Ram, le tout pour 3500 Frs, vends carte graphique, paradise 1 Mo, ext 2 Mo VLB Acc Windows + drivers : 1000 Frs. Tel à Bruno au 61 67 70 00.

Dép. 13 Vends PC 486 DX2 66, 4 Mo Ram, HD 360, carte CL et écran Philips VGA, clavier, souris, logiciels : 8 000 Frs. Tle au 42 02 78 93 à Luc.

Dép. 13 Vends PC 486 DX 50 256 Ko cachés, 4 Mo Ram, DD 120 Mo, écran + carte SVGA, clavier Pro, originaux et nbx news : 4800 Frs. Courtat Hervé Quartier Les Meycans 13122 Ventabren.

Dép. 14 Vends jeux PC : Day of the Tentacle 125 Frs, Syndicate Data Disk 100 Frs, Vroom 125 Frs. Nicolas Filomena Rue de Lisieux 14340 Bonnevosq ou tel au 31 65 16 75.

Dép. 31 Vends jeux Campaign (original) 130 Frs port rapide compris, recherche jeux d'aventure. Maume Christophe 28 Rue Chaptal 31400 toulouse ou tel au 61 20 73 10 après 19 h.

Dép. 35 Vends Tsenglab et 4000 1 Mo ISA 64K + F15 Strike Eagle 3 : 120 Frs, nbx softs récents à bas prix. Tel à Jean-Yves au 99 50 99 88.

Dép. 35 Vends nouveautés PC : Heretic, Delta V, Aladdin, Lemmings 3 ; réponses assurées et rapides, pas sérieux s'abstenir. Yoann Jouet 1 Rue Emile Bernard 35700 Rennes.

Dép. 37 Vends 386 SX 16, tbe, 5 Mo Ram 32 bits, D 65 Mo, 2 joys, SB 16, écran 14" SVGA 14", souris, clavier, nbx jeux, DOS 6,2, Win. 3.1, utils : 4000 Frs à débattre. Tel à Yann au 47 39 56 37.

Dép. 42 Vends Theme Park et

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Elite 2 sur PC (originaux) : 150 Frs chaque. Tel à Olivier au 77 76 00 23 après 19 h.

Dép. 44 Vends jeux PC, moniteur SVGA 14» : 950 Frs. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic ou tel au 40 82 41 76.

Dép. 49 Vends CM + copro 486 DX2 66 : 500 Frs, carte son SB Pro : 400 Frs et autres cartes pour PC. Boris Serre 21 Rue de la Croix Blanche 49100 Angers.

Dép. 52 Vends jeux originaux sur 3» et 5» : Theme Park, Simon the Sorcerer, Bat 2 et vieux jeux, compilations. Tel au 25 06 19 09 après 18 h 30 à Jean-Pierre.

Dép. 57 Vends jeux PC et Amiga à bas prix. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel le week-end au 82 34 59 67.

Dép. 57 Vends nbx titres sur PC et PC CD-Rom, vends modem USR 16.8 HST : 2000 Frs. Didier Bortolin 45 Boucle du Breuil 57100 Thionville.

Dép. 59 Vends CD-Rom : Woodruff, Wing of Glory, Ecstatica, Gabriel Knight et sur disk : Hand of Fate. Tel au 20 37 31 51 à Paul.

Dép. 59 Vends carte son SB 2.0 : 300 Frs + HP : 50 Frs, vend jeu CD-Rom : Kyrandia 3 : 200 Frs et jeux disk : Day of the Tentacle, Goal : 100 Frs, 1942, Genesia : 200 Frs. Tel au 20 67 09 29.

Dép. 59 Vends carte mère 486 Dx, 286, carte vidéo 512 Ko, 1 Mo disque dur. Coquerel David 381 Rue Gagarine 59287 Guesnain ou tel au 27 98 58 12.

Dép. 60 Vends CM PCI/VLB/DX4 Green 72 Pin + CC PCI/IDE + carte graphique Trident 1 Mo extension 2 Mo PCI : 1600 Frs, vends imprimante HP50C N/B couleur : 1650 Frs, recherche pièces pour PC. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 62 Vends 2 barrettes 1 Mo, 70 NS : 200 Frs, carte de jeu : 150 Frs, compilation CD-Rom Aces of Simulation : 150 Frs. JO Simoni 20 Rue Gambetta 62580 Vimy ou tel au 21 48 80 94.

Dép. 66 Vends ou échange Kyrandia et Epic (originaux, dans leur emballage). Tel au 68 89 68 89.

Dép. 67 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 85 Mo, SVGA, lecteur CD-Rom double vitesse, SB16, SB Pro, Rebel Assault, 7th Guest, Pivateer, SC, Indy 4 : 7000 Frs à débattre. Tel au 88 08 42 76 après 18 h.

Dép. 68 Vends Wing Commander 3 + K7, cherche disk dur 2,5' pour portable 40 Mo. Tel à Christian au 89 81 34 02.

Dép. 69 Vends jeux PC : Sim City 2000 : 150 Frs, Lemmings 3 : 150 Frs. Audet Grégory 2 Avenue Marc Sangnier 69300 Caluire.

Dép. 69 Vends 486 DX 33 CD-rom 4 Mo Ram, DD 130 Mo, SVGA 14», SB Pro, carte VGA, joys, souris, jeux CD : 5 700 Frs. Tel au 78 50 02 04.

Dép. 70 Vends 486 DX2 66, 4 Mo Ram, DD 420 Mo, écran 14» SVGA, vidéo VLB SVGA 1 Mo, souris,lecteur 3»1/2, nbx jeux et utils : 8 000 Frs. Tel au 84 49 22 85.

Dép. 72 Vends jeux PC. Piron Frédéric 189 Bd La Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 74 Vends carte son SB Pro 2 + kit Midi 300 Frs et nbx jeux originaux de 100 à 150 Frs (TFX, Tornado, Syndicate, Rebel Assault...). Tel le soir au 50 95 51 47.

Dép. 75 Vends jeux PC et Amiga. Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris ou tel au 42 06 37 07.

Dép. 75 Vends jeux PC disks et CD à prix supers : Dark Forces, LBA, Alone 3, Klil and Play, Guilty (VF), Descent... Mr Bazire 8 Rue Leriche 75015 Paris.

Dép. 75 Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 340 Mo, Sound Blaster 16, CD-Rom double vitesse Panasonic, souris, clavier, moniteur 14», SVGA, DOS 6.2, Windows 3.1, nbx jeux et utils : 9 000 Frs. Tel à Laurent au 44 72 07 56.

Dép. 75 Vends PC 486 Dx2 80 VLB, 8 Mo Ram, DD 420 Mo, carte son Gravis 1 Mo, CD-Rom double vitesse, écran et carte SVGa, 256 Ko cachés, souris, clavier, jeux... sous garantie. Tel à Fab au 42 54 08 94.

Dép. 75 Vends jeux PC originaux à 100 Frs pièce. Tel à Ardeshir au 43 22 75 76.

Dép. 77 Vends PC CD-Rom : Rebel Assault et Indiana Jones IV à prix intéressant, vends aussi jeux sur Amiga. Tel à Yohan au 64 36 63 70.

Dép. 77 Vends jeux PC et Amiga. Prein Emmanuel 4 Rue de Verdun 77500 Chelles ou tel au 60 20 95 69.

Dép. 78 Vends Pacific STrike 190 Frs, imprimante laser compatible HP Laserjet +, 1690 Frs à débattre. Tel à Guillaume après 19 h au 30 50 14 57.

Dép. 78 Vends CPU DX 33 Mhz : 500 Frs, Comanche data 1 et 2, Subwar, Syndicate : 150 Frs. Tel à Christophe au 30 99 43 32.

Dép. 80 Vends disque dur Seagate 214 Mo : 600 Frs, SB Pro + lecteur CD-Rom simple vitesse : 600 Frs. Tel à Florent au 22 43 39 32.

Dép. 80 Vends disque dur Seagate 21/9 Mo : 600 Frs, carte SB Pro et CD-Rom simple vitesse : 600 Frs. Tel à Florent au 22 43 39 32.

Dép. 82 Vends jeux sur disk et CD. Valette Arnaud 988 Avenue de Montech 82000 Montauban.

Dép. 82 Vends originaux CD, disks, CDX (Brigitte Live, Dark Leg., Ravenloft..), vends aussi nbx shareware à ba sprix. Ecirre à Coudry Christophe Vigne Grande 82700 Montbardier.

Dép. 87 Vends carte mère 486 IDE/IDA 256 Ko, mémoire cachée sans CPU, ni Ram : 300 Frs. Tel au 55 56 69 00.

Dép. 91 Vends Strike Commander + Speech Pack + Myst + Megarace + Rebel Assault. Denis Migot 42 Rue Boileau 91600 Savigny sur Orge ou tel au 69 05 20 41.

Dép. 91 Vends jeux originaux à bas prix, diks et CD : Tornado, Warcraft, LBA... Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends ou échange LBA sur PC CD (230 Frs port compris) contre Ecstatica, Warcraft ou Magic Carpet. Tel à Vincent au 64 90 91 29.

Dép. 91 Vends 486 SX 33, 8 Mo ram, DD 170 Mo, Carte Vidéo Cirrus Logic 1 Mo SVGA, écran 14» SVGA, clavier Keytronic, joys, Windows, DOS et nbx jeux : 5 000 Frs. Tel au 64 56 12 99.

Dép. 91 Vends 486 X2/80 VLB, 3 Mo Ram, DD 540 Mo, Cirrus Logic 5429, 1 Mo, SVGA 14» : 7 400 Frs, Vidéo Maker 1 550 Frs, Tseng Lab W32P : 500 Frs. Tel au 60 46 28 06.

Dép. 92 Vends disque dur Western Digital 250 Mo : 600 Frs, jeu original Fifa Soccer : 100 Frs. Tel au 39 51 80 30 après 18 h.

Dép. 92 Vends ou échange jeux sur PC, cherche contacts sur Streamer, réponses assurées et rapides. Vends ou échange CD à bas prix. Boumeddane L. 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép. 92 Vends Mega PC complet avec écran couleur + console intégrée + spectrum + C64 + Apple 2 + 2 x 81..., tbe : 3 500 Frs. Tel à Olivier au 47 80 87 14 le week-end.

Dép. 93 Vends jeux sur PC à bas prix. Martin Guillaume 44 Bd Felix Faure 93300 Aubervilliers ou au 48 39 14 52.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Guenot Pascal 7 Rue Lorget 93200 St Denis ou tel au 48 09 42 73.

Dép. 93 Vends jeux PC + Amiga à très bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux pour PC et Amiga à prix sympas. Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93200 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends PC 386 DX 40, DD 85 Mo, 4 Mo Ram, 1 Mo Vidéo, écran SVGA 14», lecteurs 3» et 5», carte son SB Pro 2, CD-Rom double vitesse Panasonic : 5 500 Frs. Tel à Stéphane au 43 00 33 86.

Dép. 93 Vends jeux PC et PC CD-Rom pas chers. Bellay Bruno 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Guenot Pascal 7 Rue Lorget 93200 Saint Denis ou tel au 48 09 42 73.

Dép. 93 Vends jeux PC CD-Rom : Theme Park VF 250 Frs, Megarace VF 150 Frs, 7th Guest (sans boite) 100 Frs, King Quest 7 VF : 280 Frs. Tel à Christophe au 43 30 77 49.

Dép. 93 Vends jeux PC HD en VF : Guilty, Le Roi Lion, Aladdin, Star Trek 2, Incredible Toons + Machines, Simon the Sorcerer, Lemming SA, 2, 3... de 100 à 200 Frs. Tel à Franck au 48 47 73 12.

Dép. 93 Vends news et oldies sur PC et PC CD-Rom à bas prix. Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou tel au 43 30 90 95 ou bureau 09 22 17 59.

Dép. 94 Vends CD-Rom : Rise of the Robot : 200 Frs, Novastorm, Microcosm : 230 Frs, Cyberia, Rebel Assault, Open Tennis, Creature Shock : 300 Frs. Tel à Olivier au 48 73 93 57.

Dép. 94 Vends carte son Soundblaster 16 Value Edition : 400 Frs. Tel à Stéphane au 48 81 99 75.

Dép. 94 Vends Sigma Design carte célèbre MPEG Real Magic Lite pour CD Video sur PC + titre actuel, idéal cinéma, jeux sur PC, assure install. neuf, prix bas, vends aussi autres produits. Tel au 48 52 33 18.

Dép. 94 Vends Pent non bug 90 Mhz/256 K, 16 Mo, Bus PCI et ISA, HD 540, Cirrlogic 2 Mo, SB 16 valu, CD-Rom Panasonic double vitesse.... 15 000 Frs. Tel au 48 93 90 33.

Dép. 94 Vends jeux PC disk et CD-Roms à petits prix, vends barettes 1 Mo, 4 Mo, 8 Mo, 16 Mo à petits prix, vneds CMX CPU DX2 66 : 2000 Frs. Tel à partir de 19 h au 48 85 14 76 à Nico.

Dép. 95 Vends jeux PC HD et CD à prix très intéressants. Tel au 34 16 23 97 à Laurent.

Dép. 95 Vends jeux PC CD : Wing Commander 3, Falcon Gold, Novastorm, Magic Carpet, Rise of the Robot, tous à moitié prix. Tel au 39 94 33 75 à partir de 20 h.

Dép. 95 Vends nbx jeux et petit matériel à prix intéressant (originaux). Tel à Olivier au 39 82 46 12.

Dép. 95 Vends carte mère 486 Dx 33 : 1 100 Frs, vends 4 Mo Ram 9 bits : 650 Fs, vends Sound Blaster 16 Value : 550 Frs (1 mois). Tel à Mathieu au 30 35 91 97 le soir.

Jobs

Dép. 75
Pour renforcer son studio de développement SONY-PSYGNOSIS France recherche 2 Programmeurs :
* Connaissance des Langages C et Assembleurs
* Connaissance de 3D Studio
* Expérience Jeux vidéo indispensable.

Postes à pourvoir immédiatement.
Envoyez CV + lettre de motivation à :
SONY PSYGNOSIS France
131 Avenue de Wagram
75017 Paris

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

61

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO ❑ CDI

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Chef de rubrique (Preview UK) : Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction

COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo, Seb.
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Sylvain Simoneau, Pascal Pluchon (Mac Infos).
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Olivier Revenu.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – COMPO IMPRIM – CHAMPA – PPO**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine, El Diablo, Sylvain Simoneau (Dossier Virus)
Couverture : Heart of Darkness © Amazing Studic /Virgin
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réalisation du CD : Daniel Lauro - Mic Dax - Claude Lucas - Richard Escoffier - Michaël Cambour.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD 1993

PSYCHO Pinball™

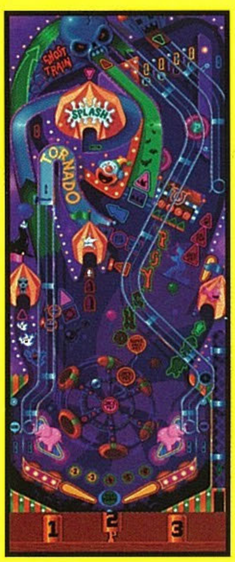
L'ART DU PINBALL



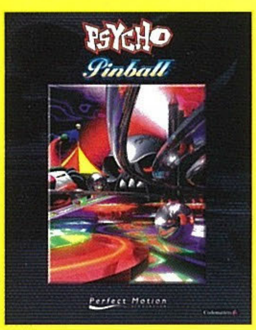
Les programmeurs de Codemasters ont développé pour vous le **plus réaliste** des flippers jamais réalisé sur PC. Une pluie de jeux cachés en plus des 100 targets par table, 220 éffets sonores différents font de Psycho Pinball le jeu **le plus fous.**

Les médias ne s'y sont pas trompés, reconnaissant PSYCHO PINBALL comme le **meilleur flipper** sur PC, ils n'hésiteront pas à faire savoir que ce pinball est le **premier** qui vous rend aussi **hystérique** que celui du bar du coin.

"Oubliez tout le reste: c'est celui - là le meilleur." **Joystick**



A Perfect Motion™ SIMULATION



Codemasters

THE FASTEST PINBALL SIM YOU'LL EXPERIENCE

Available on:

PC DISKS [5]
CD-ROM [ENHANCED]

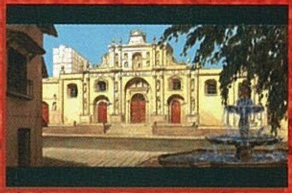
Telephone: +44 1926 814 132 Facsimile: +44 1926 817 595

PRISONER OF ICE



LA GLACE CACHE PARFOIS DE MONSTRUEUX SECRETS

JANVIER 1937.
SOUS LES GLACES DU PÔLE SUD SE TERRENT
DE MONSTRUEUSES CRÉATURES : LES PRISONNIERS DES GLACES.
AU COEUR D'UNE BASE SECRÈTE,
DES SCIENTIFIQUES NAZIS VEULENT S'APPROPRIER
LEUR COLOSSALE PUISSANCE.
BRUCE RYAN, UN JEUNE MILITAIRE AMÉRICAIN
EN MISSION SECRÈTE
POURRA-T-IL LES STOPPER ?
INSPIRÉ DE L'OEUVRE DE LOVECRAFT
ET DE FAITS AUTHENTIQUES DE LA SECONDE
GUERRE MONDIALE, PRISONER OF ICE
VOUS ENTRAÎNE DANS UNE GRANDE
AVENTURE FANTASTIQUE MÊLANT MAGIE CTHULHIENNE,
ESPIONNAGE ET ENQUÊTE.



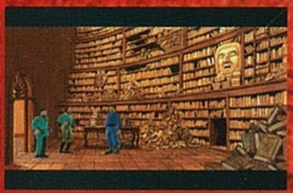
Une nouvelle aventure fantastique et interactive du cycle "Call of Cthulhu"



1500 animations
150 décors
40 personnages



Animations réalisées en 8 directions grâce au "motion capture"



Système de 10 sauvegardes prédéterminées



Versions VGA/SVGA sur le même support



Pas d'installation nécessaire sur disque dur

SORTIE :
MAI 1995

CALL OF CTHULHU®

DISPONIBLE SUR :
·PC CD-ROM·

Chaosium Inc.

INFOGRAMES

36 68 30 20
Infos et jeux concours
(2,19 Frs la minute)

CONTACT COMMERCIAL : 72 65 50 13

INFOGRAMES HOTLINE
0900-210-20
6,025 BEF/20" - Uniquement en Belgique